Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®

DISPEL CONFUSION

recueil compilant les réponses officielles aux questions posées par les joueurs

Dans Polyhedron Magazine, une rubrique offrait aux lecteurs la possibilité de poser des questions sur les jeux publiés par TSR.

Ce fascicule regroupe toutes les questions - et leurs réponses - concernant les règles d'AD&D, classées par thème.

TSR. Inc
Produits de votre imagination™



Dispel Confusion

Compilation non officielle de règles officielles

Pour la 1ère Edition d'Advanced Dungeons & Dragons

Compilation et traductions par François Gille – gille.francois@gmail.com

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Dans Polyhedron Magazine, une rubrique était spécialement dédiée au courrier des lecteurs. David Cook, Lawrence Schick, Gary Gygax lui-même, Frank Mentzer, Harold Johnson et d'autres « Sorciers du Jeu[1] » répondirent aux questions concernant les différents jeux publiés par TSR. C'était à l'époque la seule source officielle d'information sur les règles. N'oublions pas qu'en ce temps-là, l'e-mail et les forums n'existaient pas (vraiment)…

Je précise que, comme à mon habitude, je ne me suis intéressé qu'à Advanced Dungeon & Dragon Première Edition.
Les traductions ne sont pas placées par ordre de parution mais à peu près reclassées par thème. Il n'y a pas d'illustration parce qu'il n'y en avait précisément pas (1 ou 2 en fait pour tous les numéros concernés) et les notes de bas de page ne sont que des commentaires personnels.

Première question digne d'intérêt :

Q : Est-ce que « Sage Advice » dans Dragon Magazine est Officiel ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 8
Pour le moment, non. Il donne de bonnes lignes directrices pour résoudre certains problèmes, mais ne contient pas de Réponse Officielle à vos questions ; cette colonne est la seule source Officielle. (Une autre bonne raison pour être membre du réseau RPGA.)

[1] Ils se nommaient eux-mêmes les « Game Wizards »

COMBAT, CLASSE D'ARMURE ET BONUS

Q : Que signifient la classe d'armure et les dégâts pour les monstres humanoïdes ? Est-ce que la classe d'armure tient compte de l'armure portée (ou non) ? Les dégâts indiqués sont-ils ceux provoqués par la créature quand elle combat sans arme ?

Réponse de David Cook – Polyhedron 1
La classe d'armure indiquée pour les humanoïdes est celle de l'armure typique portée par ces monstres. Il est possible que cette créature ait une meilleure classe d'armure en portant de meilleures armures ou une moins bonne classe d'armure en portant une armure qui offre moins de protection. Des humanoïdes sans armure auront probablement une classe d'armure de 8 à 10 ; la décision finale est laissée au MD, qui peut utiliser ce qu'il veut. Les dégâts indiqués pour les monstres humanoïdes sont la moyenne des dégâts que ces créatures feront si le MD ne désire pas tenir compte de l'arme individuellement portée par chaque créature. Les dégâts indiqués **ne sont pas** causés par de telles créatures lorsqu'elles ne sont pas armées, à moins qu'elles ne soient munies d'armes naturelles (griffes, crocs, etc.). Cela s'applique aux gobelins, kobolds, hobgobelins, orques, goblours, nains, elfes, gnolls, gnomes, petites gens et troglodytes[2].



Q : Combien de temps dure (ou devrait durer) la paralysie provoquée par un ver charognard ? Et quels sont, s'il y en a, les effets de coups multiples de cette créature ?

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 2
La paralysie des créatures dure aussi longtemps que celle d'un bâtonnet : 5d4 (5-20) rounds (Guide du Maître page 132). De multiples touchers d'un ver charognard (ou de toute autre créature paralysante) obligent de multiples jets de protection pour la victime ; lorsque l'un d'entre eux échoue, les autres touchers n'ont plus d'effet sur la paralysie (les dégâts infligés, comme par une goule[3] ou un ghast, continuent de s'appliquer).



Q : Une créature attaquant par le regard peut-elle attaquer plus d'une créature par round ? Est-il possible d'utiliser à la fois l'attaque par le regard et des armes naturelles ou de mêlée dans le même round ?

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 2
Une attaque par le regard ne peut affecter qu'une victime par round, mais cette forme d'attaque s'ajoute à toutes les autres formes d'attaques indiquées ; un basilic, par exemple, peut attaquer par le regard et mordre dans le même round.



Q : Si les personnages d'un groupe voient un monstre avec une attaque par le regard (catoblepas, méduse, ombre des roches), tous en même temps[4], combien doivent effectuer un jet de protection ?

Réponse de TSR – Polyhedron 10
Un seul, déterminé par sa position ou aléatoirement. Une attaque par le regard ne peut affecter qu'une créature par round. Notez qu'avec la surprise, chaque segment de surprise est considéré comme un round pour certaines attaques – et l'attaque par le regard en fait partie.
C'est la raison pour laquelle une gorgone est si pénible ; son souffle pétrifiant est une zone d'effet et peut liquider des groupes entiers en un coup.



Q : Est-ce que quelque chose qui ne peut être touché que par des armes en argent ou +1 ou mieux peut être affecté par des zones d'effets non magiques, comme le feu, le gaz, l'acide et autre ? En outre, est-ce qu'une attaque magique sans « plus » (comme *boule de feu*, *foudre* ou *nuage puant*) affecte de telles créatures ? Sont-elles immunisées aux attaques par le regard ?

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 2
Lisez la description littéralement ; elles sont affectées par ces ARMES là seulement, mais la restriction ne s'applique pas aux autres formes d'attaque. À moins que ce ne soit spécifié ailleurs, les autres formes d'attaque feront des dégâts normaux. Les attaques magiques affecteront normalement la victime, attaques par le regard comprises.



Q : J'ai rendu visite à un de mes amis et participé à une de ses parties d'AD&D. Nous avons rencontré un groupe de trois gargouilles à une intersection, mais nous n'avons pas été autorisés à les combattre avant d'essuyer 40 attaques ! Le MD a dit que nous étions surpris. Je n'ai jamais été surpris « comme ça ». Est-ce une variante ?

Réponse de TSR – Polyhedron 3
Non, mais il semble que vous ayez été *salement* surpris. Si vous vérifiez dans le Guide du Maître (colonne 1, page 58) vous lirez que chaque segment de surprise est traité comme un round complet pour les attaques, et 12 attaques par segment est la règle dans ce cas (3 gargouilles ayant 4 attaques chacune). Si vous avez lancé un 1 et le MD un 6, il devrait y a voir 5 segments de surprises et vous auriez pu recevoir un total de 60 attaques – en tenant compte du fait qu'elles n'aient pas à dépenser de segments pour se rapprocher.
Joueurs, ne désespérez pas ; vous pouvez prendre des mesures pour éviter la surprise, telles que décrire qui regarde où et quand, avoir un Ranger ou un Moine avec vous, et ainsi de suite. Le MD doit ajuster le dé de surprise en fonction du terrain et des actions spécifiques, ainsi pourrez-vous éviter d'être surpris la plupart du temps. Mais ça *peut* être méchant avec de mauvais jets, et vous ne pouvez pas être hyper en alerte *tout* le temps.



Q : Un Magicien de niveau 11 a utilisé un sort d'*agrandissement* sur un Moine, et l'a agrandi au triple de sa taille. J'ai établi, logiquement, que le Moine pourrait assommer des adversaires du triple de la taille indiquée. Bien, le Moine a touché avec un 20, réussi le pourcentage et tué un géant des tempêtes d'un seul coup. Qu'aurais-je du faire ?

Réponse de TSR – Polyhedron 11
J'aurais probablement fait la même chose, mais maintenant (fort de votre expérience) je dirais que vous devriez calculer la taille additionnelle du Moine, en cm, et l'ajouter aux tailles indiquées. Par exemple, si un Moine de 1,80 m de haut du 9ème niveau était ainsi traité, il gagnerait 3,60 m, pouvant ainsi affecter les créatures de 5,05 m, mais ça reste très puissant. Hmmm – nous devons obtenir les commentaires de Gary sur ce point. Guettez une future mise à jour[5].



Q : Est-ce que les bonus de Force d'appliquent aux projectiles lancés à la main[6] ? Et est-ce que les bonus de Force sont cumulables avec les bonus au toucher de la Dextérité ?

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 2
Les bonus s'appliquent, à n'importe quelle portée, et sont cumulatifs



Q : Les dégâts du souffle d'un dragon sont-ils équivalents à ses points de vie *actuels* ou *initiaux* (sans dégâts) ?

Réponse de TSR – Polyhedron 5
Dans le système AD&D, les dégâts d'un souffle de dragon sont toujours équivalents au nombre de ses points vie initiaux – même s'il est actuellement descendu à 1 point de vie. Dans le Set D&D BASIC, c'est une autre méthode : les points de vie actuels déterminent les dégâts causés.

---

[2] La liste n'est pas exhaustive. À l'époque, le Monster Manuel II et le Fiend Folio n'existaient pas encore.
[3] Notons au passage que le Monster Cards Set 1 donne 2d6 rounds pour la durée de la paralysie d'une goule…
[4] Il faut qu'il arrête de jouer : son MD lui en veut !

[5] On guette toujours… ☺
[6] Ce qui exclut arcs, arbalètes, sarbacanes, etc. Du coup un Guerrier un peu balèze et habile qui lance 3 fléchettes par round, ça commence à causer, même si c'est un peu bizarre. Si en plus il est spécialisé, il peut potentiellement, au niveau 1, caser 4 fois ses bonus de force aux dégâts…

Q : Comment combinez-vous les attaques multiples d'un Guerrier dans un round avec une arme qui permet plus d'une attaque par round ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 8
Ça ne se combine pas. Seules les armes à distance ont des attaques multiples et le « tableau des attaques par round » du Manuel des Joueurs (page 25) dit « pour les armes de mêlée » - pas pour les projectiles ou armes lancées.
Notez que la règle, au bas de la même page, qui fait référence à une attaque par niveau par round contre les créatures ayant moins de un dé de vie remplace la règle des 3/2 ou 2/1 attaques ; elles ne combinent pas pour donner 1 ½ attaques ou 2 attaques par niveau.
Des cas particulier peuvent survenir si les facteurs de rapidité relatifs permettent l'utilisation d'une arme à une fréquence plus élevée que la normale (Guide du Maître) ; encore une fois, cette règle d'attaque multiple a préséance sur les autres.



Q : Combien d'attaques par round effectue un Guerrier (ou un membre d'une sous-classe de Guerrier) lorsqu'il lance des fléchettes, des dagues ou bien lorsqu'il utilise un arc ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Utilisez les fréquences données pour chaque arme. N'appliquez pas le principe des « 3 pour 2 » pour les attaques multiples, puisqu'ils ne concernent que les armes de contact. La règle des « attaques avec deux armes » du Guide du Maître pourrait être utilisée, mais il n'y est pas fait mention des armes à distance, et cela signifie probablement qu'elle ne s'applique qu'aux armes de corps à corps. Si le MD souhaite l'appliquer pour les combats à distance, nous suggérons (non officiellement) que les pénalités pour les attaques de la « seconde arme », basée sur la Dextérité, soit doublée.



Q : Si mon Druide lance une fléchette sur un monstre, touche et incante alors *métal brûlant* sur la fléchette, combien de points de dégâts le monstre subirait-il ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 9
Aucune créature intelligente ne laisserait des fléchettes, des flèches ou autres, plantées dans sa peau. Le retrait de tels objets est compris dans le cours du round (comme le sont les feintes, les déplacements mineurs, etc.). La plupart des créatures, intelligentes ou non, essayeront au moins de les ôter, bien que cela puisse parfois s'avérer impossible ou difficile. Si la présence de la fléchette est clairement établie – une décision que doit prendre le MD – la chaleur provoque 1 point de dégât par fléchette « chaude », 2 par fléchette « brûlante », jusqu'aux maximums indiqués dans la description du sort.



Q : Quelle est la portée maximale d'une arbalète sous l'eau ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
La portée maximale d'une arbalète sous l'eau est de 30 pieds[7], comme dans la description des Sahuagins (Manuel des Monstres).



Q : Si un Moine ayant une classe d'armure de 2 est surpris, sa CA devient-elle 10 ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Non. C'est une capacité issue de l'entrainement spécial du Moine. La CA standard du Moine d'applique toujours, même dans les situations de surprise[8], à moins que le MD n'en décide autrement.

❖

[7] 10 mètres
[8] Je trouve cela très bien car ça a aussi le mérite de mettre en valeur la classe d'armure du Moine dans les bas et moyens niveaux, quand les autres arrivent facilement a une meilleure CA avec leur Dextérité ou leurs armures.

Q : Quelle table de combat les Moines utilisent-ils : celle des Voleurs ou celle des Clercs ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Les Moines combattent comme les Clercs, pas comme les Voleurs.



Q : Le jet de protection après avoir vu une nymphe s'effectue-t-il contre la mort ou contre les sorts ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Contre l'effet mortel, la victime doit réussir un jet de protection contre la mort. Contre l'effet de cécité, elle doit réussir un jet de protection contre les sorts.



Q : Quelles sortes d'attaques font les perceurs une fois au sol ? Quels sont les dégâts pour les rounds qui suivent une première attaque réussie ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Aucun. Leur unique mode d'attaque est de se laisser choir sur leur victime. Il n'y a pas de dégâts après la première attaque.
Une mise en scène appropriée et la création de l'ambiance adéquate sont les clés pour organiser les rencontres avec des perceurs. Les perceurs devraient être utilisés en nombre pour les rencontres. L'attaque classique de perceurs est qu'une masse de créatures tombent sur le groupe pendant qu'il traverse une zone.



Q : Que fera un perceur après sa première attaque ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Comme il ne peut plus faire aucun dégât, un perceur ignorera le groupe et escaladera le mur le plus proche si sa victime est toujours en vie et si les circonstances le permettent.



Q : Quels sont des dégâts causés par l'acide d'un escargot géant ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
L'acide inflige 4-32 points de dégâts.



Q : Y a-t-il un jet de protection contre l'acide d'un escargot géant[9] ? Si oui, de quelle sorte ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Oui. La victime est autorisée à effectuer un jet de protection contre les souffles.



Q : Dans le Manuel des Joueurs, il est brièvement fait mention de « parade ». Cela n'est pas mentionné dans le Guide du Maître. Est-ce qu'un Guerrier de niveau 13 pourrait parer deux attaques par round ? Parer une fois et attaquer une fois ? Peut-on parer des attaques multiples ?

Réponse de TSR – Polyhedron 18
Un personnage qui choisit de parer ne peut rien faire d'autre pour ce round, donc aucune attaque n'est possible (quel que soit le nombre d'attaques permises au personnage). Le bonus de parade ne peut être utilisé que contre une seule attaque par round. Soustrayez le bonus de force (s'il y en a) au jet pour toucher de l'attaquant. (Notez que seuls les personnages très forts bénéficient de la parade).



[9] Décidément, ils ont des problèmes avec les escargots géants ! Personnellement, je n'en ai jamais rencontré, ni utilisé dans aucun de mes scenarii.

Q : Quels sont les dégâts causés par le fait de gratter du limon vert sur une victime ? Que se passe-t-il si on le découpe ou qu'on le brûle ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Gratter du limon vert ne cause pas de dégât à la victime. L'ôter en le coupant provoque les dégâts identiques à ceux de l'arme utilisée ; et le brûler fait les dégâts normaux du feu.



Q : Pourquoi un monstre rouilleur doit-il effectuer ses jets pour toucher sur une classe d'armure normale ? Une *plate +4* pourrait paraitre aussi facile à toucher qu'une armure normale – et à la fois beaucoup plus facile que de pénétrer l'armure pour infliger des dégâts.

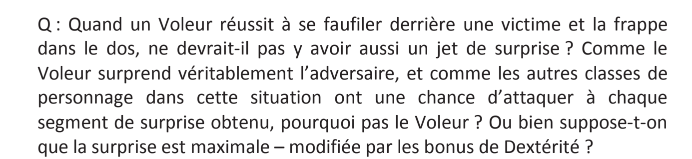
Réponse de TSR – Polyhedron 21
Ben voyons – les monstres rouilleurs sont déjà assez nuisibles comme ça. Si vous insistez pour rester logique sur ce sujet et utiliser une CA 10 uniquement modifiée par la Dextérité et la magie, alors poursuivez ce raisonnement logique pour gérer la situation : si un toucher est réussi, testez pour voir si du métal est touché plutôt que du cuir ou autre chose. Cela pourrait donner une chance de 70% pour une armure de plates, moins pour d'autres types. Ainsi, si du métal est touché, testez pour savoir s'il c'est l'armure plutôt qu'un gantelet, une botte, un bouclier, etc.
Notez que l'article de Dragon Magazine sur l'écologie du monstre rouilleur propose un raisonnement logique mais *non officiel* sur son mode d'attaque.
Le jeu AD&D utilise l'abstraction du dé « pour toucher » pour un maximum de jouabilité sans irréalisme extrême. Les modifications du jeu pour plus de « réalisme » (dans un jeu fantastique ?) ajoutent généralement plus de complexité, avec pour résultat un jeu plus lent. Si c'est ce que vous voulez, allez-y – mais soyez sur d'avoir bien étudié les conséquences de chaque changement avant de l'implanter.



Q : Un personnage multiclassé ou biclassé (Guerrier/Voleur ou Guerrier/Assassin) peut-il combattre sur la table des Guerriers, utiliser des armes réservées à sa classe et en même temps bénéficier des multiplicateurs du backstab ou des tentatives d'Assassinat ?

Réponse de TSR – Polyhedron 24
Quand un personnage a deux professions ou plus et que les capacités de l'une sont spécifiques en tout point (comme les capacités de Voleur), leurs effets spéciaux ainsi obtenus ne s'appliquent que si toutes les restrictions de cette classe sont aussi respectées. Ainsi, un Voleur n'obtient les multiplicateurs de l'attaque dans le dos que s'il attaque comme un Voleur, en utilisant la table des Voleurs « pour toucher » et en utilisant une massue, une dague ou une épée.
Tant que nous sommes sur le sujet des Voleurs, voici quelques autres observations. Bien que les livres de règles ne soient pas explicites sur le sujet, les multiplicateurs pour les attaques de dos ne devraient être accordés qu'en mêlée ; une massue ou une dague pourraient certainement être lancées, et avec un bonus de +4 pour l'attaque surprise par derrière, mais aucun multiplicateur ne s'applique. Dans le cas de segments de surprise, seule la première attaque est pleinement réalisée par surprise ; si elle échoue, les touchers suivants effectués dans la période des « segments de surprise » n'obtiennent pas les multiplicateurs (bien que l'attaque conserve le bonus standard de +2 pour toucher par derrière).
Et, pour finir, l'arbitrage du MD est requis quand un Voleur utilise une épée ou une dague magique lumineuse (qui, même invisible, émet de la lumière visible). Premièrement, le MD doit décider si une telle lumière est de l'intensité d'une torche (comme le sort de *lumière*) ou proche de la lumière du jour (comme l'effet *éternel*). Deuxièmement, le MD doit évaluer les capacités sensorielles de la victime ; certains monstres n'ont aucune perception de la lumière. (Néanmoins, ils sont habituellement d'autant plus difficiles à surprendre qu'ils dépendent de perception de température, de déplacement d'air, etc. pour leur information sensorielle). Quand la victime est une créature possédant des yeux, ou l'équivalent, et que le Voleur emploie une arme lumineuse dont l'intensité est inférieure ou égale à la lumière ambiante, le Voleur peut (du fait de l'invisibilité, de sa position, etc.) obtenir la surprise complète et par conséquent le multiplicateur pour l'attaque de dos. Mais, si la lumière de l'arme est plus intense que la lumière ambiante, aucune « surprise totale » n'est envisageable et aucun multiplicateur d'attaque dans le dos ne s'applique.

❖


Q : Quand un Voleur réussit à se faufiler derrière une victime et la frappe dans le dos, ne devrait-il pas y avoir aussi un jet de surprise ? Comme le Voleur surprend véritablement l'adversaire, et comme les autres classes de personnage dans cette situation ont une chance d'attaquer à chaque segment de surprise obtenu, pourquoi pas le Voleur ? Ou bien suppose-t-on que la surprise est maximale – modifiée par les bonus de Dextérité ?

Réponse de TSR – Polyhedron 31
Le degré de surprise n'est pas supposé maximal. À la première confrontation, le Voleur n'obtient les bonus d'attaque dans le dos (+4 « au toucher » et dégâts multipliés) que si un jet standard[10] indique une surprise. Si la victime n'est pas surprise, seul le bonus de +2 pour toucher depuis l'arrière s'applique à la tentative d'attaque dans le dos et les dégâts multipliés ne sont pas accordés, puisqu'ils sont représentatifs de la surprise. En cas de surprise, des attaques multiples sont possibles (comme dans les règles de surprise normale) ; si c'est le cas, le bonus de +4 « au toucher » s'applique pour toutes ces attaques, mais seule la première attaque obtient le multiplicateur, puisque la victime qui a été touchée ne demeure pas surprise en soi.
Une autre tentative d'attaque de dos sur la même victime peut être effectuée par un autre Voleur, ou par le même Voleur s'il se désengage, part, et obtient à nouveau la surprise en revenant. La surprise n'est pas possible si la victime est consciente de la présence et de la position du Voleur.



Q : Dans la description de certains monstres, il est écrit qu'ils ne sont touchés que par des armes forgées à froid (ou magiques). Comment est fabriquée une arme forgée à froid et où peut-on en obtenir ?

Réponse de TSR – Polyhedron 32
Les armes forgées à froid sont fabriquées sans chaleur, en général par limage et martèlement. Les ressources en armes forgées à froid varient d'une campagne à une autre et c'est à votre MD de décider où de telles armes peuvent être trouvées dans son propre monde. Elles sont généralement rares, demandent plus de temps et d'efforts que les autres armes et ne sont pas aussi durables.

---

[10] Ce jet « standard » peut bien sûr être ajusté par le MD en fonction des circonstances et des précautions prises par le Voleur et/ou sa victime.

SORTS

Q : Quelle est la relation entre la table « Intelligence – Compétences pour Magiciens et Illusionnistes » (Chance de comprendre un sort) dans le Manuel des Joueurs et la section « acquisition des sorts de Magicien » dans le Guide du Maître ? Ne sont-elles pas contradictoires ?

Réponse de Lawrence Schick – Polyhedron 1
Pas du tout – chacune a un objectif différent. Voici comment fonctionne le système : un Magicien débutant de 1er niveau reçoit un livre de sorts contenant 4 sorts (comme précisé dans la section « acquisition »). Au cours de ses aventures, il aura certainement l'opportunité d'obtenir plus de sorts à copier dans son livre de sorts, à partir de parchemins ou de livres d'autres Magiciens. À chaque fois qu'il rencontre un sort qu'il n'a encore jamais vu, le Magicien doit réussir un jet de pourcentage pour savoir s' il est capable de comprendre ce sort et le mémoriser (en utilisant la table « Intelligence – Compétences pour Magiciens et Illusionnistes »). S'il échoue, il n'a plus aucune chance de comprendre ce sort. La colonne « nombre maximum de sorts par niveau » montre combien de sorts, pour chaque niveau de sort, le Magicien est capable de comprendre avec son score d'Intelligence. Le nombre minimum indique le plus petit nombre qu'il peut comprendre. Si, par manque de chance, un Magicien ratait ses jets de compréhension pour autant de sorts que le minimum indiqué, il devrait refaire les tirages pour les sorts ratés, jusqu'à ce que le minimum soit atteint pour ce niveau de sorts. Inversement, si le nombre de sorts compris dépasse le maximum, l'excédent (au choix du joueur) doit être abandonné.



Q : Pauvre de moi ! J'ai manqué mon jet de « compréhension d'un sort » pour *projectile magique*. Comment ma Magicienne peut-elle obtenir ce grand sort ?

Réponse de TSR – Polyhedron 4
Ça arrive, même aux meilleurs d'entre nous. Si votre personnage peut trouver un parchemin de ce sort, et si elle connait le sort *écriture*, elle peut l'étudier et le jeter sans le comprendre complétement[11]. Ou bien vous pouvez attendre quelques années ; en utilisant la table des catégories d'âge (Guide du Maître page 9), lorsque l'Intelligence changera à cause de l'âge, vous pourrez refaire un test de compréhension. Bien sûr, une magie très puissante (*souhait majeur*, tomes, etc.) peut aussi changer l'Intelligence. Bonne chance !



Q : Pourquoi *dissipation des illusions* n'affecte-t-il pas les effets d'un sort de de Magicien d'Illusion/Fantasme autre qu'une *force fantasmagorique* ? S'il vous plait, ne recommencez pas à me parler de « l'équilibre du jeu » !

Réponse de TSR – Polyhedron 4
OK. Dans la logique du jeu, Magiciens et Illusionnistes tirent leurs énergies magiques de sources différentes et de types distincts. Ils peuvent rarement affecter l'autre type de magie, sauf exception. C'est assez clair pour vous ?



Q : Si un *mur de force* est lancé horizontalement dans un corridor, à mi-hauteur, en direction d'un groupe d'orques approchant, que se passe-t-il ? Sont-ils coupés en deux ?

Réponse de TSR – Polyhedron 4
Non. Les sorts de « *mur* » sont conçus dans des buts spécifiques, inclus dans leur description. Certains provoquent des dégâts ; d'autres non et NE devraient PAS être modifiés pour en faire. Spécifiquement, *mur de feu* et *mur de glace* mentionnent des dégâts, mais *mur de force* et *mur de pierre* non. Notez que le *mur de fer* mentionne « qu'il tombera en écrasant les créatures qui peuvent se trouver dessous », mais cela est (manifestement) vague ; le MD devrait faire appel au bon sens pour chaque circonstance inhabituelle. Un de ces jours, quelqu'un calculera la pression impliquée et en déduira les dégâts causés par la chute d'un *mur de fer* (quelqu'un se sent suffisamment ambitieux ?).

[11] Je ne suis pas sûr de comprendre... Le sort *Écriture* ne permet de pas de lancer des sorts qu'on ne comprend pas mais de les copier sur son livre sans les comprendre. Non ?

Le résultat de la situation donnée dans la question est que les orques seront déplacés (pas de jet de protection) ; soit poussés en arrière, ou vers le bas ou même vers le haut, n'importe où où il y aura de place pour eux. S'ils ne peuvent être déplacés que dans de la matière solide, alors c'est le mur qui sera déplacé ; en AUCUN cas ils ne recevront de dégâts à cause du mur ou suite au déplacement.
Gary a ajouté que les orques utiliseraient alors probablement le *mur de force* horizontal comme un passage et se rueront vers le Magicien pour lui flanquer une rouste…



Q : Le sort *agrandissement* stipule que, inversé, il « réduira la taille des objets et des êtres vivants au même taux que le sort normal ». Ainsi, si mon Magicien niveau 5 lance ce sort sur un troll, et que ce dernier rate son jet de protection, il diminue de 100% – et disparait ! Où est-ce que je me suis trompé ?



Réponse de TSR – Polyhedron 5
Dans les maths. Le mot clé est ratio[12]. Quand un Magicien de ce niveau lance la version *agrandissement*, la créature atteint le double de sa taille normale[13] ; un ratio de 2:1, si on compare le résultat à l'original. La version *rétrécissement* donne le résultat opposé, un ratio de 1:2 – ou, en d'autres termes, une diminution jusqu'à la moitié de la taille d'origine. Le sort stipule qu'il y a un maximum de 200% d'agrandissement. En d'autres termes, une créature de 1,80 m de haut peut ajouter un maximum de 3,60 m à sa taille, ou (18 divisé par 6) un ratio de 3:1 ; par conséquent, le ratio maximum d'un *rétrécissement* est de 3:1, soit un tiers de la taille d'origine[14].
Ça n'est qu'un sort du premier niveau.



Q : Mon demi-elfe Clerc/Magicien a inventé un sort de *soin* à longue portée qui est exactement le même que le sort *projectile magique*, sauf qu'il soigne au lieu de blesser. Qu'en pensez-vous et de quel niveau devrait être ce sort ?

Réponse de TSR – Polyhedron 7
Notre opinion rejoint ici celle de Gary : un sort de *soin* à portée est trop puissant. TOUS les sorts de *soins* fonctionnent au toucher, et font référence à la mythologique « imposition des mains » que le folklore associe aux soins de toutes sortes. Désolé, mais notez que le Clerc peut porter N'IMPORTE quel type d'armure et peut s'impliquer dans les combats tout en restant protégé. Vous touchez là à l'équilibre du jeu, en plus. Cela pourrait avoir des effets collatéraux et nécessiterait beaucoup de tests avant d'être ajouté à une campagne.



[12] Traduit par taux dans la VF du Manuel des Joueurs au lieu de ratio. Mais même en mettant ratio, ça ne reste pas franchement clair sans les explications Gygaxiennes fournies dans ce Polyhedron.
[13] L'exemple est donné pour un Magicien de niveau 5 : 20% x 5 = 100%
[14] Hum. Il va falloir que je revoie mes annotations pour ce sort dans le Manuel Complet des Joueurs☹. Donc pour résumer, les effets du sort *rétrécissement* peuvent être trouvés dans le tableau qui suit :

Niveau	Taille être vivant à diviser par	Taille objet à diviser par
1	1,2	1,1
2	1,4	1,2
3	1,6	1,3
4	1,8	1,4
5	2,0	1,5
6	2,2	1,6
7	2,4	1,7
8	2,6	1,8
9	2,8	1,9
10	3,0	2,0

Q : Les Druides bénéficient-ils des bonus de sorts dus à une Sagesse élevée comme les Clercs ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
Les Druides SONT des Clercs, et, bien sûr, obtiennent les bonus. Les lanceurs de sorts cléricaux non Clercs (comme les Paladins[15]), n'obtiennent pas les sorts en bonus.



Q : Que se passe-t-il si vous lancez un sort de *rapidité* sur quelqu'un qui est déjà sous l'effet de *rapidité* ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 8
Rien. Comme le stipule la description du sort, « les créatures affectées fonctionnent au double de leur mouvement normal et de leur ratio d'attaque[16] ». Cela double leur mouvement et ratio d'attaque normaux, pas actuels.
Notez que le sort de *ralentissement* est formulé différemment et s'applique à la situation courante ; ainsi, une gargouille *ralentie* attaquera deux fois par round, mais seulement une fois si elle est doublement-*ralentie*. Mais le maximum que vous puissiez obtenir d'un sort de *rapidité* est le doublement de ses attaques, c'est-à-dire 8 par round.



Q : Un personnage peut-il être affecté par des sorts multiples de *rapidité* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Non, un seul sort de *rapidité* à la fois fonctionnera. Les sorts supplémentaires de *rapidité* jetés sur une créature déjà sous effet d'une *rapidité* n'auront aucun effet.



Q : Les sorts qui affectent l'eau (*abaissement des eaux*, par exemple) peuvent-ils avoir un effet quand elle est sous une autre forme – comme du brouillard ou de la glace ?

Réponse de TSR – Polyhedron 10
Non. Seule la forme liquide est prise en compte par le mot « eau » ; les autres formes ne sont pas affectées.



Q : Je suis curieux de savoir si un Magicien peut utiliser deux fois le même sort par jour, par exemple en le mémorisant deux fois, comme s'il s'agissait de deux sorts différents.

Réponse de TSR – Polyhedron 13
Oui, c'est possible. Mais soyez sûr que le Magicien compte bien chaque sort séparément sur sa liste, et n'incante pas simplement deux fois le même sort.



Q : Mon Magicien elfe de niveau 5 a été tué quatre fois, et à chaque fois, un *rappel à la vie* ou une *résurrection* ont été utilisés pour le ramener à la vie et le jeu a suivi son cours. J'ai récemment découvert qu'un elfe ne pouvait pas être ramené à la vie par ces moyens. Que devrait faire mon groupe par rapport à ça ?

Réponse de TSR – Polyhedron 13
Avant tout, n'essayez pas de défaire tout ce qu'a fait ce personnage avant sa première résurrection. Ce genre de chose arrive tout le temps ; ne tentez pas de rééquilibrer une partie lorsqu'une telle erreur mineure se produit.
Le fait que le personnage existe toujours, bien que les règles du jeu imposent qu'il ne le devrait pas, peut facilement être expliqué en termes de jeu. La « logique fantastique » peut dicter que les « dieux » ont été bienveillants avec ce personnage et lui ont donné un coup de pouce pour sa résurrection. Maintenant que votre MD est au courant de la règle d'AD&D qui s'applique à ce personnage, les dieux ne permettront plus que se produise une telle chose. En d'autres termes, ne vous inquiétez pas pour ça : continuez à vous amuser, mais prêtez un peu plus d'attention aux règles.



Q : Un Magicien peut-il avoir plus d'un familier à la fois ?

Réponse de TSR – Polyhedron 13
Absolument pas. Si le Magicien en possède déjà un et en invoque pourtant un autre, les deux familiers s'entretueront pour obtenir l'attention du Magicien[17].



Q : Combien de familiers un Magicien peut-il avoir en même temps ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Un seulement.



Q : Les familiers normaux peuvent-ils être détectés comme magiques ? Peuvent-ils être dissipés ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Non. Bien que ce soit grâce à un sort que le familier ait été trouvé, lui-même n'est pas considéré comme magique. Les familiers normaux ne sont pas détectés comme magiques et ne peuvent pas être congédiés par une *dissipation de la magie*.



Q : À quel niveau de magie un Ranger lance t'il ses sorts druidiques et magiques ? Ceci affecte toujours la portée, la durée et les dégâts.

Réponse de TSR – Polyhedron 7
Les « Sorciers du Jeu » en ont longuement débattu et ont pris une décision. Quand un Ranger atteint le 8ème niveau, il commence à utiliser des sorts de Druide ; le niveau et le nombre des sorts sont donnés par une table dans la description de la classe du Ranger, et ils NE reçoivent AUCUN bonus dû à la Sagesse. Leur niveau d'incantation est de UN à ce moment, et les niveaux additionnels augmentent le niveau d'incantation.
Ainsi, le « niveau de Druide » du Ranger est toujours son niveau moins 7.
L'utilisation de la magie demande beaucoup de pratique et il n'y a aucune raison pour qu'un Ranger de niveau 9, novice dans cette profession, puisse être capable de balancer 5 projectiles magiques à son premier essai. Le Ranger doit trouver un tuteur, obtenir un livre de sorts et étudier les sorts comme un Magicien normal le ferait (nous recommandons que le MD permette de trouver un tuteur facilement). Le niveau utilisé est toujours égal à celui du Ranger moins 8.
Le livre de sorts de démarrage et les autres détails sont tous gérés normalement pour le Ranger qui atteint le 9ème niveau et obtient la capacité d'utiliser des sorts de Magicien.



Q : Un Ranger peut-il lancer i*nvocation d'un familier* et avoir un familier de la même manière qu'un Magicien ?

Réponse de TSR – Polyhedron 13
La nature de cette classe de personnage est telle qu'un Ranger ne voudrait pas de l'aide d'un familier. De plus, les pouvoirs conférés à un Magicien par un familier ne s'appliqueraient pas facilement au Ranger.
D'un autre côté, la nature de sa classe permettrait tout à fait au Ranger de dresser parfaitement une créature sylvestre pour l'aider de la même façon qu'un familier aiderait un Magicien.



---

[15] Donc, les Paladins, les Rangers et les Bardes.
[16] À noter que la traduction du Manuel des Joueurs pour cette phrase est « les créatures affectées voient la vitesse de leurs mouvements et leur nombre d'attaques multipliés par 2 », ce qui n'est pas tout à fait la même chose. En effet, la VF fait référence à la vitesse de leurs mouvements tandis que la VO parle bien de leur mouvement <u>normal</u>.

[17] Si on se souvient que le Magicien perd les points de vie donnés par le familier, plus les points de vie du familier de manière définitive : ça peut faire mal…

Q : Un Ranger peut-il lancer des sorts de Magicien et/ou de Druide alors qu'il porte une armure métallique ?

Réponse de TSR – Polyhedron 13
Si les restrictions à propos de ce qu'un Ranger peut porter sont suivies à la lettre, cela fait partie des règles[18].

❖

Q : Comment les Rangers acquièrent-ils leurs sorts de Magicien ?
Réponse de TSR – Polyhedron 16
Exactement comme les Magiciens – ils doivent être appris auprès de Magiciens[19] de plus haut niveau.

❖

Q : Les Rangers et les Paladins ont-ils besoins de composantes matérielles pour leurs sorts ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Oui. À moins que cela soit spécifié autrement, les sorts lancés par les Paladins et les Rangers nécessitent les mêmes composantes que celles des sorts de Magicien, de Clerc ou de Druide correspondant.

❖

Q : Faut-il faire un test de résistance aux traumatismes ou de résurrection pour un personnage rappelé à la vie par un *souhait majeur* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 13
Non, le pouvoir du *souhait*[20] est tel qu'aucun de ces tests n'est nécessaire. L'arbitre pourrait vouloir faire appel de cette décision concernant des créatures mortes depuis plus d'un mois. Il est tout à fait possible que les esprits de telles créatures aient été utilisés par des êtres sur d'autres plans.

❖

Q : Un personnage qui a raté son jet de résurrection peut-il quand même être rappelé à la vie par un *souhait majeur* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 13
Oui, c'est dans le cadre des règles du jeu d'AD&D.

❖

Q : Une *bouche magique* peut-elle chanter ou hurler ? Peut-elle être activée par une autre *bouche magique* ? Bien qu'elle ne puisse pas lancer de sort, peut-elle activer une baguette magique en prononçant son mot de commande ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
La bouche peut crier ou chanter jusqu'à 25 mots et peut être activée par une autre *bouche magique*, mais ne peut pas déclencher une baguette magique.

❖

Q : Si l'âme d'un Voleur lui est retirée par un jeu de cartes merveilleuses (carte Le Vide) et enfermée quelque part, le sort de Magicien *souhait majeur* peut-il faire revenir l'âme du Voleur dans son corps original ou dans un autre corps ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
Les effets de la carte Le Vide ne sont pas annulés par un sort de *souhait majeur*.

❖

[18] La réponse est oui, pour ceux qui n'auraient pas compris à la première lecture, car rien ne l'empêche dans les règles.
[19] Magic-user et non wizard dans le texte en vo. Donc toujours une petite ambiguïté. Je pense que dans cette réponse, il s'agit d'utilisateur de la magie, donc incluant aussi les Rangers de plus haut niveau.
[20] La question concerne un *Souhait Majeur*, bien sûr. Rappel : la traduction de *Wish* dans la VF est *Souhait Majeur*.

Q : Le Manuel des Monstres établit que les dégâts causés à de la matière vivante par un golem d'argile ne peuvent être soignés que par un sort de guérison[21] d'un Clerc de niveau 17 ou plus. Cela signifie-t-il que seul le sort clérical *guérison* peut être utilisé pour ça ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
Tous les sorts curatifs[22] d'un Clerc de niveau 17 ou plus fonctionneront dans ce cas. Les sorts sur parchemin, d'un Clerc de niveau 17 ou plus, ne seront pas efficaces dans le procédé de guérison.

❖

Q : Est-ce qu'un *rappel à la vie* fonctionne sur un personnage tué par un golem d'argile ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
Dans ce cas, oui. Le procédé du *rappel à la vie* est un peu comme un procédé de guérison normale. Un personnage récupérerait un point de vie par jour dans un processus de guérison normale (même pour les dégâts d'un golem d'argile), et donc, ramener complètement un personnage à la vie fonctionnerait et ne serait pas subordonné à ce que le Clerc soit de niveau 17 ou plus.

❖

Q : Un sort de *glissement de terrain* affectera une coulée de lave ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
Oui, il le fera, mais le MD devra déterminer les effets de la chaleur extrême générée par la lave dans la zone et ce qu'elle fait à votre personnage.

❖

Q : Quelle est la classe d'armure des « mains » créées par les sorts *mains de Bigby* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
La classe d'armure des « mains » est la même que la classe d'armure actuelle du Magicien qui lance le sort.

❖

Q : Les *mains de Bigby* peuvent-elles être atteintes par des armes normales ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Non, des armes magiques sont requises pour les toucher.

❖

Q : Si un sort d'*autométamorphose* est utilisé pour se changer en une créature capable de se déplacer dans les plans astraux et ethéraux (Xorn, araignée éclipsante, ki-rin, etc.), le personnage peut-il utiliser le moyen de « locomotion approprié » et voyager dans les plans ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Non. Le sort d'*autométamorphose* n'autorise le voyage qu'au sein du plan sur lequel il est lancé.

❖

Q : Est-ce qu'un *bouclier de feu* renvoie les bonus magiques et dus à la force ou seulement les dégâts de base du jet ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Les bonus aux dégâts applicables sont inclus[23].

❖

[21] La VO du Monster Manual dit « healing spell » et non pas « *Heal* spell » ; en VF, ça a été traduit par « sort de *Guérison* « directement, au lieu de « sort de guérison »
[22] Il faut entendre par là : tous les sorts de soins (mineurs, majeurs, ultime et guérison).
[23] Et ceux de la spécialisation aussi alors ? Bon, d'accord.

Q : Un Illusionniste pourrait-il incanter un *mur prismatique* sur une créature ? Est-ce que la créature subirait 70 points de dégâts, mort, pétrification, etc. ? La créature aurait-elle un jet de protection ou l'Illusionniste devrait-il réussir un jet pour toucher la créature ?

Réponse de TSR – Polyhedron 18
Une créature pourrait être coincée à l'intérieur du mur lorsqu'il s'érige mais ne subirait pas d'effet négatif. Le *mur prismatique* n'affecte que ceux qui y pénètrent – il n'y a pas d'effet sur une créature déjà à l'intérieur.



Q : Si un Magicien, un Illusionniste, un Clerc, un Druide, un Ranger ou un Paladin perd un niveau suite à un drain d'énergie, que deviennent les sorts déjà mémorisés[24] ? Est-ce que le personnage en perd ?

Réponse de TSR – Polyhedron 18
Oui. Les jeteurs de sort qui perdent des niveaux perdent aussi les sorts obtenus avec. Quand le drain de niveau se produit, utilisez la table appropriée des « Sorts Utilisables par Classe et Niveau » pour déterminer le nombre de sorts de chaque type apportés par le dernier niveau du personnage. Ensuite, déterminez aléatoirement quels sorts actuellement mémorisés seront immédiatement oubliés pour réaligner la « charge de sorts » avec le niveau maintenant inférieur du personnage.



Q : Un lanceur de sort peut-il décider de faire moins de dégât qu'il est autorisé avec un sort comme une *boule de feu* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 18
Non, à moins que la description du sort ne le permette spécifiquement. Les dégâts des *boules de feu*, *foudre*, etc. sont dans une fourchette qui dépend du niveau du lanceur de sort. Ce dernier ne peut pas contrôler ou réduire les dégâts. Ainsi une *boule de feu* lancée par un Magicien de niveau 6 fera 6d6, qu'il le veuille ou non.



Q : Qu'arrive-t- il à une créature qui passe au travers d'un tunnel de *passe muraille* s'il se referme soudainement ?

Réponse de TSR – Polyhedron 18
La créature pourrait être bloquée à cet endroit et mourrait probablement étouffée si elle n'est pas sauvée avant quelques minutes.



Q : Un Illusionniste peut-il créer une créature avec une attaque par le regard à partir du sort *monstres des ombres* ? L'attaque par le regard fonctionnerait-elle bien que les monstres créés par le sort ne soient qu'en partie réels ?

Réponse de TSR – Polyhedron 18
L'attaque par le regard est réelle une partie du temps. Utilisez le pourcentage des dégâts potentiels normaux donnés par la description du sort (c'est-à-dire 20% pour les *monstres des ombres*, 40% pour les *monstres demi-ombres* et 60% pour les *ombres*) comme chance que les effets du regard soient réels. Testez à chaque fois que le regard est utilisé. Les victimes restent autorisées à effectuer le jet de protection approprié.



Q : Un Guerrier/Magicien qui a lancé une *transformation de Tenser* peut-il utiliser d'autres armes qu'une dague ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Non, le sort restreint son lanceur à n'utiliser que la dague, quelles que soient les autres armes qu'il pourrait normalement utiliser. Notez qu'un Guerrier/Magicien multiclassé devrait avoir recours à un parchemin pour utiliser ce sort, puisqu'un personnage doit être au moins du 12ème niveau pour le lancer et que les elfes sont limités au 11ème niveau de Magicien[25]. Un personnage humain biclassé, cependant, pourrait acquérir normalement le sort.



Q : À quel niveau les dragons lancent-ils des sorts ?

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 20
C'est fonction du niveau de sort qu'ils peuvent lancer. Si un dragon peut utiliser des sorts de niveau 4, c'est qu'il a le niveau requis pour cette capacité. D'un autre côté, si le MD a un dragon particulièrement ancien, il est concevable que ce dragon puisse avoir atteint un niveau de maîtrise plus élevé, mais la décision revient au MD.



Q : Est-ce que plusieurs sorts de *poigne électrique* peuvent être stockés dans le corps ? Un Magicien pourrait-il en incanter 5 ou 10, puis tous les décharger d'un coup ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Tout sort « sur les mains » y reste jusqu'à ce que quelque chose ou quelqu'un soit touché (et il est alors déchargé, quel que soit le résultat) ou jusqu'à ce qu'un autre sort soit lancé.



Q : Un *glyphe de garde* peut-il être placé sur la poignée d'une arme de façon à ce que si quelqu'un touche la poignée il reçoive les dégâts ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Oui. Mais notez que le *glyphe* doit être doit être placé sur une surface, pas un volume, et que cette surface doit être solide (puisque de l'encens est utilisé pour tracer la zone à garder).



Q : Quelle doit être l'expérience d'un Clerc pour lancer un *glyphe de garde* pour paralyser ou drainer de l'énergie ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Les *glyphes* pour obtenir cela, ou d'autres effets, peuvent être lancés par des Clercs qui peuvent aussi incanter des sorts aux effets similaires. Ainsi, pour un *glyphe de drain d'énergie*, le Clerc doit être de niveau 16 ou plus.



Q : Un sort *de permanence* peut-il être lancé sur un *seuil* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Oui. Mais puisque ce sort crée une véritable faille dans l'univers, les conséquences d'un tel acte pourraient être considérables. À tout le moins, de la matière et de l'énergie circuleraient d'un plan à l'autre (dans une direction déterminée par le MD), ou dans les deux sens. Pendant le court instant que dure un sort de *seuil* normal, ce flux est proche du néant ; mais sur une longue période, l'érosion « inter-planaire » pourrait élargir la faille jusqu'à ce qu'elle menace les terminaux du seuil (c.-à-d., les corps planétaires) et pourrait éventuellement endommager les plans eux-mêmes. Des créatures extrêmement puissantes d'autres plans interviendraient sans doute bien avant que de tels résultats puissent se produire[26].



[24] Notez que la réponse est aussi utile pour un personnage lanceur de sorts possédant une pierre ionique le dotant d'un niveau supplémentaire : que se passe-t-il pour ses sorts quand il l'ôte ?

[25] L'Unearthed Arcana autorise les elfes gris à grimper au 12ème avec une intelligence de 19. Mais les elfes hauts sont effectivement limités au 11ème niveau, sauf si leur intelligence parvient à dépasser 19...

[26] Donc en fait oui, mais au bout d'un moment, une entité puissante interviendrait pour refermer tout ce bazar. Et il y a de fortes chances que cette fameuse entité aille demander des explications au Magicien, gentiment ou pas...

Q : À quoi bon le sort *arme enchantée* si il ne confère « aucun bonus » (Manuel des Joueurs page 75) ? Est-ce vraiment un sort de niveau 4 ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Si une arme +1 est requise pour toucher une créature, ce sort permettra à l'importe quelle arme concernée d'infliger ses dégâts normaux. Certes, le lanceur du sort doit être de niveau 7, probablement accompagné par des personnages de puissance similaire, possédant certainement une arme magique ; mais si ce n'est pas le cas, ce sort peut être crucial (malgré la lenteur de son incantation).
Ce sort est des plus utiles, cependant, pour des personnages de niveau élevé se rendant sur d'autres plans d'existence, où le statut des armes peut être réduit de magique à quelconque à cause de la distance interplan du point d'origine de l'arme. De plus, quand une arme magique intelligente devient non magique suite à un tel voyage, son intelligence est muselée ; ce sort lui restaurant son statut magique, cela permet la communication et l'utilisation des capacités spéciales de l'arme.



Q : Que se passe-t-il quand une *bulle anti-magique* touche une *sphère prismatique*, ou une *sphère d'annihilation* ? Et pour une *sphère d'annihilation* touchant une *sphère prismatique* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
Une *bulle anti-magique* pénétrera une *sphère prismatique* jusqu'au travers de la cinquième couche (bleue), mais pas au-delà. Deux effets persisteront donc, l'indigo et le violet. Notez que les effets de la *sphère* ne sont supprimés que dans le rayon de la *bulle* et seront réactivés quand la *bulle* ne couvrira plus la *sphère* (à moins que la durée de la *sphère* n'expire avant) ; la partie de la *sphère* restant en dehors du rayon d'action de la *bulle* fonctionnera normalement.
La *sphère d'annihilation* n'est pas un objet magique en soi ; elle « mange » seulement tout ce qui se trouve sur son chemin – créatures, objets, effets magiques, etc. – sauf si elle est contrôlée et arrêtée.



Q : Les rakshasas, décrits dans le Manuel des Monstres, peuvent être tués par un carreau d'arbalète *béni* par un Clerc. C'est une utilisation très inhabituelle du sort de *bénédiction*. Les 6 rounds habituels s'appliquent-ils à la durée ou les personnages peuvent-ils garder quelques carreaux *bénis* et tuer un rakshasa avec, une semaine plus tard ? Combien de carreaux peut-on *bénir* avec un sort ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
Comme pour les options du sort *dissipation de la magie*, un sort de *bénédiction* peut être ciblé sur une zone ou sur un objet. S'il est jeté sur un objet, aucune créature ne peut être affectée en même temps. Dans ce mode, le sort est un Enchantement (plutôt qu'une Conjuration, dans son usage habituel). Le Clerc peut bénir un objet pesant jusqu'à une livre[27] par niveau du lanceur de sort. Si l'objet est de qualité suffisante (dans le cas d'un carreau d'arbalète, une valeur d'au moins 50 po), l'enchantement fonctionnera de façon similaire à celle des projectiles enchantés (par le sort de Magicien) – permanent jusqu'à ce qu'il soit tiré – avec la vulnérabilité suivante en plus : la magie peut être retirée par un sort de *dissipation de la magie* (avec les chances de réussite standards).



Q : La description du sort de Druide de 5ème niveau *mur de feu*, à propos des différences entre les formes de *plaque* et d'*anneau*, précise que la première est stationnaire, tandis que la seconde se déplace avec le Druide. Que signifie cela ?

Réponse de TSR – Polyhedron 23
Note du traducteur : la traduction donnée dans le Manuel des Joueurs est suffisamment claire et lève toute ambiguïté. La réponse donnée dans Polyhedron est purement sémantique).



Q : *Invisibilité* peut-il être lancé sur des objets inanimés ? Si oui, peut-il rendre la lumière irradiée par cet objet invisible aussi ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Invisibilité n'affecte que les créatures visées ; les objets ne sont affectés que s'ils font partie de l'équipement de la créature invisible. Aucune créature ne peut être « un équipement » d'une autre ; un sort d'*invisibilité* n'affecte qu'une essence vitale. Quant à la lumière – bien c'est un peu plus épineux et laissé à l'appréciation du MD. Nous recommandons que toutes les lumières deviennent visibles une fois qu'elles quittent la source de lumière, même si une telle source peut elle-même être invisible).



Q : Selon la page 66 du Manuel des Joueurs, un familier « apporte ses pouvoirs sensoriels à son maître ». Cela signifie-t-il que le Magicien lui-même est doté d'une vision nocturne ou d'une ouïe supérieure, etc. ? Ou cela signifie-t-il plutôt qu'une sorte de lien mental permet au Magicien de voir au travers des yeux de son familier, d'entendre avec ses oreilles, etc. ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Le Magicien NE voit PAS au travers des yeux du familier ; cet effet télépathique n'est obtenu que via un homoncule. La communication moins étroite avec le familier confère au Magicien des pouvoirs supplémentaires, figurant dans la description du sort.



Q : Un artefact fonctionnera-t-il dans une bulle anti-magique ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Oui. Bien que la plupart des artefacts produisent les effets de sorts « normaux », ils sont eux-mêmes bien au-delà de ces derniers. Notez que les dieux sont de la même manière au-delà de la simple « magie des mortels ».



Q : Le sort de *mythomancie* peut-il dévoiler la position d'un artefact ? Donnera-t-il des informations sur ses pouvoirs ? Et avec un *souhait majeur* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Mythomancie peut être utilisé pour obtenir des informations à propos d'un artefact ; mais lisez la description avec attention. Il peut être fait allusion à des pouvoirs, mais d'une manière extrêmement floue. Un *souhait majeur* peut être utilisé pour dupliquer les effets d'une *mythomancie* mais avec des résultats légèrement meilleurs.



Q : Lorsqu'il incante *hétéromorphisme*, est-ce que le Magicien acquiert la classe d'armure et les jets de protection de la créature qu'il devient ou est-ce qu'il conserve les siens ? Acquiert-il les capacités innées de la créature, telles que les immunités aux armes non-magiques, ou peut-être la capacité du fantôme de faire vieillir de 10-40 ans ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Le Magicien acquiert la classe d'armure de la forme, mais pas ses jets de protection ; ces derniers sont basés sur le moi réel de l'individu[28]. Les immunités et les attaques spéciales (comme le vieillissement) sont également acquises en même temps que la nouvelle forme.



Q : Le vieillissement magique requiert un jet de résistance aux traumatismes. Cela inclut-il les effets de *rapidité, souhaits, seuils* et autres ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Oui, nous recommandons que tout vieillissement non naturel puisse causer un choc mortel. Cependant, le débat fait toujours rage et la question demeure encore sans réponse définitive. Les MDs qui trouvent cela trop sévère peuvent remplacer le résultat d'un échec par un coma, d'une durée d'un jour par année de vieillissement, avec un risque de mourir du choc de 10% par jour (non cumulatif).



[27] Disons qu'une livre équivaut à 500 grammes pour simplifier.

[28] En vo : being's trueself. Un peu de mal à traduire en bon français.

Q : Si un personnage est *réincarné*, à quel niveau de capacité débute la nouvelle incarnation ? Si la créature est *réincarnée* dans un type de personnage, mais que sa précédente classe n'est pas accessible à sa nouvelle race, que se passe-t-il ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Un personnage *réincarné* devrait approximativement conserver les mêmes caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse et Charisme), ainsi que le même niveau d'expérience qu'avant l'incident. Le MD peut modifier cela pour permettre la perte d'un niveau, mais pas plus, à moins que les maxima pour les demi-humains ne s'appliquent. Si la profession (classe ou classes) n'est pas adaptée à la nouvelle forme, les capacités sont néanmoins conservées, sans qu'elles ne puissent progresser.



Q : Un personnage qui réussit son jet de protection contre un sort à zone d'effet (comme *arrêt du temps*) est-il immunisé ou est-il simplement capable de sortir de la zone d'effet ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Normalement, aucun jet de protection ne s'applique à un *arrêt du temps*. Si un *souhait majeur* ou une autre magie puissante avait été préalablement utilisée, dans le but exact de permettre un jet de protection pour le prochain effet qui n'en autorise pas (et formulé avec attention, bien sûr), c'est théoriquement possible. Cependant, du fait de la puissance d'un *arrêt du temps* (du même acabit que celle d'un *souhait majeur*), même un jet de protection réussi n'indiquerait pas la libération ; au lieu de cela, la victime serait capable de percevoir la zone d'*arrêt du temps* et les actions du lanceur du sort, mais serait toujours clairement pris dans le sort.
C'est un cas exceptionnel. Normalement, un jet de protection réussi indique la capacité d'un individu à résister ou éviter un effet et à mener une action défensive (répulsion mentale d'une attaque, esquive physique, mise à couvert, etc.) appropriée à la forme d'attaque. Tout personnage incapable de se déplacer pour éviter les dégâts causés dans une zone d'effet devrait avoir une pénalité à son jet de protection. Toute personne refusant d'effectuer des actions défensives devrait recevoir au moins une sévère pénalité et pourrait (sur décision du MD) se faire supprimer son jet de protection.



Q : Quand un Voleur lance un sort depuis un parchemin, il y a un risque de rater l'incantation (Manuel des Joueurs page 27) qui croît avec le niveau du sort, apparemment similaire au risque d'un jeteur de sort de rater l'incantation d'un parchemin de niveau plus élevé que ce qu'il peut lui-même incanter (page 124 du Guide du Maître). Pour déterminer les chances de mauvaise incantation du Voleur (les effets résultants), de quel niveau de jeteur de sort doit-il être considéré ? Zéro ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Oui, utilisez cette table. Cependant, traitez un Voleur de 10ème niveau comme s'il était un jeteur de sort de niveau 1, du 11ème comme niveau 2, etc. (c'est, en quelque sorte, la même procédure que celle utilisée pour déterminer le niveau de jeteur de sort d'un Paladin ou d'un Ranger. Le premier niveau auquel le type de sort est accessible est toujours traité comme niveau 1.



Q : Est-ce que quelqu'un d'autre que le Magicien peut traverser une *sphère prismatique* ou est-ce que la septième couche (champ de force de protection) empêche quiconque d'entrer ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
N'importe qui peut pénétrer une sphère prismatique, simplement en recevant les dégâts (70 points) et en réussissant les jets de protection requis. Le « champ de force » est différent d'un *mur de force,* bien que le lanceur du sort ne soit pas capable de le pénétrer non plus.



Q : La description du sort de Magicien de 9ème niveau *sphère prismatique* dans le Livre des Joueurs établit que la septième sphère confère un champ de force de protection. Est-ce que cette protection est analogue à un *mur de force* ? Si oui, la septième sphère est égale aux six autres sphères précédentes imbriquées et le Magicien ne peut pas lancer de sorts en dehors. Cela fait du sort *sphère prismatique* une demeure couteuse réservée au Magicien et laisse ses camarades dehors au froid.

Réponse de TSR – Polyhedron 31
Non, le champ de force N'est PAS un *mur de force*. Il est exactement tel que l'établit la description du sort – une barrière qui envoie tous ceux qui essayent de la pénétrer vers un autre plan à moins qu'un jet de protection contre les sorts ne soit réussi. S'il est réussi, l'attaquant peut passer au travers en direction du Magicien. Notez, cependant, que cela veut dire que l'attaquant est sujet aux mêmes effets sur le chemin du retour, et qu'il doit réussir un nouveau jet de protection contre cet effet et contre chacun des autres pour lesquels il est permis.
Rien dans la description du sort n'indique que le créateur de la *sphère* ne peut pas lancer de sorts en dehors. En effet, le jeteur du sort peut passer au travers de la *sphère* sans effet négatif, et ses sorts aussi.



Q : selon le texte, une *bulle anti-magique* ne permet pas à une arme magique de fonctionner magiquement en son sein. Cela signifie-t-il que les monstres uniquement touchés par des armes magiques sont immunisés contre les armes « démagéifiées » par la *bulle* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 32
Oui, les monstres immunisés aux armes normales sont immunisés aux armes temporairement désenchantées par les effets d'une *bulle anti-magique*. Bien sûr, ils ne peuvent pas non plus y utiliser leurs propres capacités magiques (s'ils en ont).

DIVERS

Q : Les Paladins peuvent-ils devenir lycanthropes ? Sont-ils immunisés à *toutes* les maladies ?

Réponse d'Harold Johnson – Polyhedron 1
Les Paladins sont en effet immunisés à toutes les formes de maladies. Malheureusement pour eux, la lycanthropie est plus une malédiction qu'une maladie. Le Guide du Maître utilise l'exemple d'un Paladin contractant la lycanthropie et indique *guérison des maladies* et *désenvoûtement* comme moyen de l'éliminer.



Q : Si un personnage utilisant une arme requérant 3' (90 cm) (ou plus) d'espace se trouve à côté d'autres personnages utilisant des armes nécessitant le même espace, combien peuvent occuper un couloir large de 10' (3 mètres, 1'') et continuer de combattre sans pénalité ?

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 2
Seulement deux. N'oubliez pas que des personnages de taille humaine occupent eux-mêmes environ 3' (90 cm), plus l'espace indiqué pour leur arme.



Q : Comme les personnages Bons n'attaquent généralement pas les autres personnages Bons, est-ce que les personnages Mauvais n'attaquent généralement pas non plus les autres Mauvais ?

Réponse de TSR – Polyhedron 3
Quelques éclaircissements : Loi et Chaos traduisent un comportement, une façon d'être, tandis que Bien et Mal sont en rapport avec la motivation. Un personnage Bon ne blessera normalement pas les autres, sauf si cela est nécessaire ; un Mauvais le fera fréquemment. Les Loyaux Mauvais ne s'attaqueront généralement pas entre eux (à moins qu'une lutte pour le pouvoir soit en cours ou quelque chose dans le genre), mais qui peut prévoir ce que fera un Chaotique ?



Q : Un Barde humain peut-il se biclasser[29] ?

Réponse de TSR – Polyhedron 3
Non. Un Guerrier humain qui veut bifurquer vers une autre classe peut devenir un personnage biclassé, comme décrit dans les règles (Manuel du Joueur), OU un Barde – en réalité un personnage triclassé – en suivant la progression décrite dans le Manuel des Joueurs, Appendice II. Quand le Guerrier devient un Voleur, la procédure est la même que s'il devenait simplement un biclassé Guerrier/Voleur. Néanmoins, il a l'option finale de poursuivre en entrant dans un collège de Barde après avoir acquis suffisamment d'expérience en tant que Voleur ; s'il échoue à l'examen d'entrée (ou pour une autre raison), il reste coincé comme Voleur qui avait l'habitude d'être un Guerrier. Entrer au collège est le SEUL moyen pour acquérir une autre classe (Barde), et ce faisant, il est totalement engagé.
Ce type de raisonnement génère un autre problème : comment un demi-elfe Barde potentiel devient-il biclassé au départ ? Et bien ça fonctionne, de cette manière, les Bardes potentiels sont ainsi la seule exception aux règles de biclassage. Mais le demi-elfe DOIT continuer quoiqu'il arrive une fois qu'il a commencé.
À ce sujet, n'avez-vous jamais pensé à développer des collèges de Bardes ayant des parallèles avec les nôtres, réels ? Classes, fraternités (et fêtes de fraternité), mascottes, sports, bibliothèque, le professeur distrait, le campus lui-même… Eh bien, il y a plein de scénarii qui attendent juste d'être écrits.



[29] Switch to another class dans le texte original

Q : Est-ce que les éclaboussures d'eau bénite ou les symboles bénis ont un effet quelconque sur les lycanthropes ?

Réponse de TSR – Polyhedron 4
Désolé. Notez que seulement deux des créatures garou sont mauvaises. Aucun d'entre eux n'a de connexion directe ou implicite avec le Plan Matériel Négatif – cette connexion justifiant l'effet des objets bénis.



Q : Quelle est la contenance d'un sac de selle ? Ou d'un sac à dos ?

Réponse de TSR – Polyhedron 5
Si on se réfère au AD&D Player Character Record Sheet booklet, une petite bourse ou un porte-monnaie peut contenir 25 po, pour un volume de ¼ de pied cubique[30] ; une grande bourse 50 po, ½ pied cubique ; un petit sac ou une « tied shirt » 100 po ou 1 pied cubique ; un sac à dos 300 po ou 3 pieds cubiques ; et un grand dac 400 po ou 4 pieds cubiques[31].
Si vous n'avez jamais essayé ce produit[32], testez-le ; il est très utile. De même que le ROGUES FALLERY (avec de nombreux personnages pré-tirés, plus la description de célébrités comme Tenser, Modenkainen (et bien d'autres) et le DM'ADVENTURE LOG (pour garder trace des aventures, parties, etc.)



Q : Comment gérez-vous le cas où un personnage rencontre un double de lui-même ? Si le MD gère un personnage quand le combat est terminé, les autres joueurs savent ce qui s'est passé, même si leurs personnages ne sont pas supposés le savoir.

Réponse de TSR – Polyhedron 5
Nous recommandons, lorsqu'un tel combat commence, que le MD arrête un moment le jeu et parle en privé avec les joueurs impliqués. Il devrait être expliqué que quelle que soit l'issue, ils continueront à jouer le personnage. À la fin de la bataille, *quelle qu'en soit l'issue*, le MD passe une note disant au joueur qui il est réellement. Cela laisse tous les autres dans le doute et peut pas mal marcher si le joueur joue le jeu.



Q : Qu'est-ce qui est valable dans D&D « Expert Set » et comment est-ce que ça s'accorde avec le système de jeu ?

Réponse de TSR – Polyhedron 6
« Expert » est le second set de la série D&D Basic et NE fait PAS partie du système AD&D. Il fournit de nombreux conseils pour le jeu en campagne et en extérieur, accompagnés de symboles pour les cartes et d'autres détails utiles pour les deux systèmes à la fois.



[30] 1 cubic foot = 28,32 dm^3 ou 28,32 litres
[31] J'utilise personnellement cette table sans trop savoir d'où je la tire, mais ça correspond à ce qui est écrit là.

Contenant	Capacité en po.	L x l x H en mm
Sac à dos, grand	300	90 x 18 x 60
Sac à dos, petit	100	60 x 30 x 30
Panier, grand	200	60 x 60 x 60
Panier, petit	150	30 x 30 x 30
Bourse, grande	50	15 x 5 x 20
Bourse, petite	25	10 x 5 x 15
Caisse, Fer, grande	4 000	90 x 60 x 60
Caisse, Fer, petite	800	60 x 30 x 30
Caisse, Bois, grande	1 000	90 x 60 x 60
Caisse, Bois, petite	250	60 x 30 x 30
Coffre	125	30 x 15 x 15
Sac, grand	400	90 x 60 x 60
Sac, petit	100	60 x 30 x 30
Sacoche de selle, grande	300	90 x 30 x 60
Sacoche de selle, petite	100	60 x 30 x 30
Trou portable (circulaire)	25 000	180 x 180 x 300

[32] Ça ne servait à rien, mais pour le fun j'ai traduit la pub, certainement instillée par TSR.

Q : Dans le livre « Les Pillards de Pentegarn » de la série DUNGEONS & DRAGONS ENDLESS QUEST, le groupe est attaqué par un dragon squelette. Dans le Manuel des Joueurs, il est dit que seuls les humains peuvent être animés. Qu'est-ce qui est correct ?

Réponse de TSR – Polyhedron 6
Toutes les nouveaux livres de la série ENDLESS QUEST de TSR sont basés sur le système de jeu D&D, dont les procédures diffèrent de celle d'AD&D. Dans AD&D, les squelettes humanoïdes sont la limite, mais cela inclut les géants (nécessitant des Clercs de haut niveau).



Q : Mon Paladin de niveau 18 vient juste de finir le module Q1. Que pourrait-il faire ensuite ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 8
Tout d'abord, une *parole maudite* de Lolth pourrait avoir projeté votre Paladin en dehors du plan. Mais plutôt que de nous poser la question, vous feriez mieux d'en parler avec votre MD et voir si vous devriez retirer le personnage pour le bénéfice de la campagne. Un MD expérimenté ayant du temps libre (une combinaison pas facile à trouver) pourrait créer quelques aventures pour les personnages de très haut niveau, bien qu'ils soient rares et en général impliqués dans des bouleversements à l'échelle mondiale et autres catastrophes sur d'autres plans, dans des quêtes et ainsi de suite…



Q : Votre système de « tout ou rien » pour le poison est irréaliste et trop mortel. Quand allez-vous utiliser un autre système ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 9
Le Guide du Maître propose un système optionnel avec des poisons classés comme ingestifs ou insinuatifs (le premier applicable à la nourriture et aux potions, le second aux pièges), puis subdivisés par leur temps d'activation, leurs dégâts et ainsi de suite. Cela concerne des poisons « achetés », mais il n'y a pas de mauvais effets qui s'y appliquent dans l'ensemble[33].



Q : Quels effets obtient un Clerc neutre (plutôt que bon ou mauvais) quand il essaye de repousser/contrôler les morts vivants ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 9
Tout d'abord, un « Clerc neutre » peut être Loyal Neutre, Chaotique Neutre ou Neutre seulement. Un Clerc uniquement Neutre est appelé un Druide et ne peut pas affecter les morts vivants. Le verdict pour les deux autres alignements n'est pas encore arrêté et pourrait mener à deux possibilités, la première laissant le choix au Clerc – à savoir, soit les effets d'un Clerc mauvais soit ceux d'un Clerc bon. La seconde possibilité tiendrait compte de l'alignement complet du Clerc ; les Loyaux Neutres affecteraient les morts vivants Chaotiques comme des Clercs Bons et les morts vivants Loyaux comme des Clercs Mauvais. L'inverse d'appliquerait aux Clercs Chaotiques.



Q : Au cours d'une longue aventure en extérieur dans une région inhabitée, mon Barde de 1er niveau a accumulé 20000 points d'expérience. Peut-il passer un long moment dans un collège pour en sortir au 5ème niveau de Barde ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 8
Bien sûr que non. Le Guide du Maître établit clairement que vous ne pouvez pas. En réalité, vous n'avez acquis que 4000 XP, pas 20000 ; ceux au-delà des 4000 (le maximum pour le 2ème niveau doivent être ignorés. Désolé !



Q : Quand un personnage a un score de caractéristique suffisamment bas pour être contraint à une classe, que se passe-t-il si les autres scores du personnage ne sont pas assez élevés pour être qualifié pour cette classe ?

Réponse de Frank Mentzer – Polyhedron 8
Le personnage doit être écarté[34] et un autre tiré. Par exemple, un personnage avec une force de 5 et une intelligence de 8 « peut seulement devenir un Magicien » (Manuel des Joueurs) mais un « Magicien doit avoir une intelligence d'au moins 9 » (Manuel des Joueurs). Comme il ne l'a pas, il ne peut qu'être une mauviette PNJ.
Bien que cela soit rare, ça peut arriver, spécialement en utilisant la méthode originelle « 3 dés 6 fois » pour la génération des personnages dans les jeux D&D – qui, merci de le noter, ne fait pas partie du système AD&D ! Nous recommandons la méthode #1 donnée dans le Guide du Maître, bien que les 4 qui y sont proposées soient tout à fait acceptables[35]. *Ne mélangez pas les systèmes de jeu. Ce sont des jeux différents.*



Q : Certaines classes requièrent un score minimum de caractéristique ; pour un Paladin, par exemple, cela concerne cinq scores sur six ! Que se passe-t-il quand un score descend sous ce minimum, comme cela peut souvent arriver avec la constitution après quelques décès ?

Réponse de TSR – Polyhedron 10
Rien ne change. Les minima ne s'appliquent que lors de la création du personnage.



Q : Les créatures qui disposent de « pouvoirs semblables à des sorts » ont-elles besoin « incanter » ces pouvoirs comme des sorts ?

Réponse de TSR – Polyhedron 10
Les pouvoirs semblables à des sorts ne sont pas des sorts et n'ont pas besoin d'être incantés. Ils peuvent être activés dans un silence total, par exemple, et un 1 segment de concentration. Par conséquent, ils ne peuvent être interrompus que si un coup intervient dans le même segment – et si la créature peut voir le coup arriver, elle peut aisément retarder un peu son activation pour éviter l'interruption.



Q : J'ai introduit dans ma campagne tous les nouveaux sorts, classes, etc. de Gary (tirés de DRAGON Magazine). Ça devient un peu confus. Que puis-je faire ?

Réponse de TSR – Polyhedron 11
Le matériel *officiel* de DRAGON Magazine est sous forme brute, soumise à votre examen. Il n'est pas dans sa forme finie – et de nombreux détails seront modifiés (ou sont peut être totalement manquants) quand il sera peaufiné. Nous avons besoin de votre contribution avant que ces règles n'apparaissent dans de nouveaux suppléments de jeu (provisoirement planifiés pour une sortie en 1984). Donc essayez les cette année et racontez-nous comment ça se passe.
Pour l'instant, expliquez très fermement à vos joueurs que vous êtes en train de tester ces règles. Elles sont donc toutes sujettes à des changements. Et si, au cours de vos tests, un problème imprévu apparait, racontez le nous ! En fin de compte, vous aiderez des millions[36] de joueurs.



Q : Mes joueurs ne peuvent pas comprendre pourquoi leur Guerrier nain et leur Magicien elfe ne peuvent plus monter de niveau une fois un certain niveau atteint. Pourquoi cette limitation a-t-elle été introduite dans le jeu ?

Réponse de TSR – Polyhedron 13
Les limitations ont été mises aux différentes races de personnage pour équilibrer le jeu et donner une chance à toutes les races.
Par exemple, les nains ont de nombreuses capacités et compétences que les humains n'ont pas. Ils peuvent être multiclassés, possèdent l'infravision, peuvent détecter les pièges (voir les détails de chaque race dans le Manuel des Joueurs). Il est certes vrai qu'ils ne peuvent pas monter le niveau de

[33] Cette phrase ne veut pas dire grand-chose mais j'avoue avoir eu du mal à en comprendre le sens, bien que j'en comprenne chaque mot…

[34] Voire même écartelé ☺
[35] Une cinquième méthode officielle, réservée aux personnages humains, a été ajoutée lors de la publication, postérieure à cet article, de l'Unearthed Arcana.
[36] Ben voyons. Pourquoi pas des milliards aussi ☺. Rappelons qu'en 1983, AD&D était encore « un peu confidentiel ».

certaines compétences, mais ils ont d'autres capacités qui devraient largement compenser ce « manque ».



Q : J'ai fait des recherches étendues dans la mythologie indienne[37] et je ne pense pas que ce vous avez présenté dans le Deities and Demigods Cyclopedia corresponde vraiment bien à la littérature sur le sujet. Comment avez-vous développé ces listes ?

Réponse de TSR – Polyhedron 13
Cette question à propos de tous les panthéons listés dans le Deities and Demigods Cyclopedia nous a été posée de nombreuses fois, sous différentes formes. Ce travail est issu d'une combinaison insolite entre la fiction du jeu et des études historiques et littéraires. Tous les panthéons historiques présentés ont fait l'objet de recherches étayées par des sources principales et secondaires. Il n'est pas facile d'obtenir le matériel désiré dans des universités rurales, mais tous les efforts ont été faits pour présenter et un ouvrage complet et exact.
Lors de nos recherches, l'une de nos découvertes fut l'existence de nombreux travaux contradictoires sur les mythologies ; nous ne devons pas oublier que leurs moyens d'enregistrement et de transmission de l'information n'étaient pas sans défaut.
Le temps est aussi un facteur important à prendre en compte lorsqu'on détaille une mythologie. La croyance active en les mythes égyptiens s'étale sur plus de 3000 ans ! Dans cet intervalle de temps, la façon dont les dieux et leurs pouvoirs étaient perçus a été remaniée plusieurs fois. De la même manière, il est tout à fait possible que vos sources décrivent des informations différentes à propos des divinités de l'Inde. Nous avons utilisé des sources accréditées pour déterminer les pouvoirs et les éléments des dieux représentés, et les avons grossièrement traduits en termes de jeu pour AD&D.
Si vous vous êtes donné la peine de faire des recherches sur un mythe particulièrement favori, utilisez par tous les moyens ces informations dans votre propre campagne. Les listes du Cyclopedia des dieux et héros issus des mythes et légendes ne sont qu'un moyen de combler des lacunes dans le système de jeu.

❖

Q : Le Manuel des Joueurs établit spécifiquement qu'un Voleur peut utiliser les armes suivantes : massue, dague, fléchette, fronde ou épée. Pourquoi un Voleur ne peut-il pas utiliser d'arc ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
Tout est une question d'équilibre du jeu. Logiquement, un MD peut dire que l'entrainement d'un Voleur se déroule essentiellement dans des villes, dans lesquelles un arc dans le dos n'est pas aussi utile qu'une dague dans la main lorsque l'on s'aventure dans de sombres ruelles.



Q : Dans le Deities & Demigods Cyclopedia, la section sur Moradin stipule que les personnages non joueurs Clercs peuvent atteindre le niveau 7. Cela signifie-t-il que les personnages joueurs ne peuvent pas être des Clercs nains ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
Ce point est traité dans le Manuel du Joueur. Les personnages joueurs ne peuvent pas être Clercs nains.[38]

Q : Est-il possible d'utiliser le parfum du Mantrap[39] décrit dans le Monster Manuel II comme piège à d'autres endroits ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
La distillation du parfum du Mantrap est possible mais s'il est placé ailleurs que sur un matériau végétal, la victime aura un bonus de +4 au jet de sauvegarde.



Q : Les requins-garous (issus du Monster Manuel II) sont-ils obligés de nager en eau salée ou peuvent-ils aller en eau douce ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
La résistance naturelle aux dégâts que la forme garou donne au personnage permet à la créature garou de nager en eau douce ou salée. Il reste cependant soumis aux mêmes contraintes de n'importe quelle forme de poisson et ne peut pas respirer dans une eau polluée plus longtemps que n'importe quelle autre créature de l'espèce des poissons.



Q : Est-il possible qu'un personnage devienne une Swanmay[40] (issue du Monster Manuel II) ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
Bien qu'il soit théoriquement possible qu'une humaine Ranger devienne une Swanmay, il y a plusieurs points qui pourraient l'empêcher :

- La Swanmay originale est très liée aux elfes sylvains, dryades et autres créatures sylvestres enchantées. Le personnage joueur devrait aussi l'être.
- La Swanmay originale est une créature solitaire et le personnage joueur devrait le devenir aussi pour que l'objet de transformation en cygne puisse fonctionner correctement.
- Les Swanmays n'ont pas de suivant.
- Les Swanmays doivent toujours combattre le mal.

Si le personnage joueur tient compte de tous ces concepts et ne vole pas l'objet magique nécessaire à la transformation, cela pourrait être possible.



Q : Si mon personnage est de la classe et de l'alignement requis, peut-il devenir un Chevalier de Qualité[41] comme ceux du DDG ?

Réponse de TSR – Polyhedron 14
L'ensemble des circonstances qui créèrent les héros arthuriens et les légendes associées sont assez spécifiques. Si votre MD a une campagne qui inclut toutes les personnes et les légendes de cette mythologie, il est alors possible de bénéficier du titre de Chevalier de Qualité et d'être classé parmi les fiers chevaliers de cette époque. Le titre impose aussi de grandes exigences au bénéficiaire. Il doit passer du temps à redresser les torts et accomplir des devoirs inhabituellement bons. En résumé, c'est possible, mais cela dépend du MD.



Q : J'ai deux servants[42] Magiciens et ma MD ne me permet pas de choisir tous leurs sorts avant de partir en aventure. Elle insiste pour qu'ils prennent des choses comme *lecture de la magie* et *lectures des langues* alors que je voudrais qu'ils choisissent *charme personne* et *projectiles magiques*. Est-ce que c'est équitable ?

Réponse de TSR – Polyhedron 15
Tous les servants dans le système du jeu d'AD&D ne sont pas seulement des esclaves à la merci des caprices de leurs maîtres. Ce sont des personnes uniques avec des traits de caractères établis. Votre MD a déterminé, pour une raison quelconque, que vos servants désiraient fortement pouvoir compter sur certains sorts. Ceci est conforme au système de règles. Il est de votre ressort d'en déterminer la cause et d'essayer d'en tirer parti de manière utile pour vous et votre aventure. N'oubliez pas que vous pouvez toujours avoir de nouveaux servants.



Q : Est-ce que les Moines obtiennent le bonus de constitution pour chacun de leurs deux dés du premier niveau ?
Réponse de TSR – Polyhedron 16
Oui. Le bonus de constitution s'applique au dé, pas au niveau.



[37] De l'Inde.
[38] Attention. Le Manuel des Joueurs dit effectivement ça. Mais l'Unearthed Arcana, supplément officiel paru plus tard, autorise les nains à être Clercs.
[39] Sorte de plante carnivore qui émet une odeur particulière pour attirer ses proies et dont le nom signifie littéralement « piégeur d'homme »

[40] Femme Cygne
[41] Knight of Quality
[42] Traduction de Hireling dans la version française du Manuel des Joueurs.

Q : De quelle classe doit être considéré le Moine pour certain disciplines psi, comme *Arme Corporelle*, *Ajustement Cellulaire* et *Domination* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Considérez le Moine comme un Voleur du même niveau dans le but de déterminer les effets.

❖

Q : Avec quelle somme d'argent débute un personnage multiclassé ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Un personnage multiclassé à le droit au total de l'argent de départ pour toutes ses classes combinées.

❖

Q : Le pourvoir psi *Lévitation* a une durée d'un tour par niveau de maîtrise. Quelle est la fréquence associée ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
La *Lévitation* psi peut être utilisée une fois par jour.

❖

Q : Les gnomes et les elfes peuvent-ils avoir des pouvoirs psis ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Oui, les pouvoirs psis sont accessibles aux deux.

❖

Q : Combien de temps un personnage avec des pouvoirs psis doit-il attendre pour pouvoir à nouveau utiliser la discipline mineure « ajustement cellulaire » après avoir effectué le maximum de soins autorisé pour sa classe et son niveau ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Aucun autre soin ne peut être fait avant que le personnage ne soit complétement reposé (c.-à-d. qu'il ait récupéré tous ses points de force psi).

❖

Q : La constitution élevée d'un Ranger lui donne-t-elle un bonus pour les deux premiers dés de vie ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Oui. Les bonus de points de vie dus à la constitution sont fonction du dé de vie, pas du niveau.

❖

Q : Les nains, gnomes, petites-gens, demi-orques ou demi-elfes peuvent-ils devenir des spectres ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Les demi-elfes et les demi-orques le peuvent ; les autres non. Seuls les personnages humains ou en partie humains peuvent devenir des spectres.

❖

Q : Y a-t-il une composante verbale pour les vade-retro/contrôle des morts vivants des Clercs ?

Réponse de TSR – Polyhedron 17
Non. Le vade-retro/contrôle des morts vivants est possible même dans un sort de *Silence sur 5 mètres*[43].

❖

Q : Combien de segments prend le vade-retro/contrôle des morts vivants ?

Réponse de TSR – Polyhedron 17
Zéro, mais il peut être perdu à l'initiative[44]. (Il ne compte pas comme une « action » pour le round).

❖

Q : Un Clerc doit-il se concentrer pour contrôler/repousser les morts vivants ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Oui. Traitez cette action comme requérant des composantes verbales, somatiques et matérielles.

❖

Q : Les Clercs bons peuvent-ils avoir des familiers[45] ? Si oui, lesquels et comment ?

Réponse de TSR – Polyhedron 17
Les Clercs NE peuvent PAS avoir de familier, mais l'un d'eux pourrait être « prêté » à un Clerc pour un service exceptionnel. Ce type de familier ainsi « prêté » est déterminé comme pour les Magiciens. (Les résultats « Spéciaux » s'appliquent aussi).

❖

Q : Un esprit hurleur peut-il être repoussé/contrôlé par les Clercs ?

Réponse de TSR – Polyhedron 17
Non. Bien qu'il soit décrit comme un type de mort vivant, il n'est pas sujet à ce pouvoir clérical.

❖

Q : Les Clercs neutres peuvent-ils repousser les morts vivants ou les Paladins et peuvent-ils les contrôler ?

Réponse de TSR – Polyhedron 17
Un Clerc loyal neutre affecte les morts vivants (ou les Paladins) comme un Clerc bon ; un Clerc chaotique neutre les affectent comme un Clerc mauvais le ferait. (Notez que si un personnage affiche une tendance marquée pour le bien ou le mal, le MD peut permettre à ceci de prévaloir sur le résultat normal.

❖

Q : Les Clercs peuvent-ils repousser les morts-vivants dans les plans inférieurs ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Oui, mais ils ne peuvent pas les détruire. Le MD pourrait appliquer des pénalités au vade-retro s'il le désire. Notez qu'aucune créature de la catégorie « spécial » ne peut être repoussée ou détruite « chez elle ».

❖

Q : Les Moines sont-ils une sous-classe de Clerc ? Ou de Voleur ? Ou les deux à la fois ? Ou aucune ?

Réponse de TSR – Polyhedron 17
Le Moine est une classe de personnage à part entière, pas une sous-classe.

❖

---

[43] Attention, ceci est contredit par le même magazine dans un numéro ultérieur.

[44] Je ne suis pas sûr de la traduction et du sens de cette réponse. En vo : zero, but it may lose to initiative. (It does not count as an « action » for the round.)

[45] Question ridicule… Mais que dire de la réponse, qui, de mon point de vue de MD, ne me convient pas du tout. Même si ce sont eux les « Wizards of the Game » leur réponse ne me plait pas du tout. Le MD a toujours raison.

Q : Grâce à l'option de biclassage des humains, un personnage peut-il basculer d'une classe vers une sous-classe (Guerrier vers Paladin, par exemple) ?

Réponse de TSR – Polyhedron 17
Non. Un personnage ne peut pas « switcher » vers une sous-classe de la classe originale.



Q : Si un personnage humain biclassé qui n'est encore opérationnel que dans sa seconde classe (c'est-à-dire pas encore capable d'utiliser les bénéfices des deux classes) est touché par un vampire, de quelle classe sont drainés les niveaux ? S'ils sont perdus pour la seconde classe, est-ce qu'il en est de même pour les points de vie (en supposant que le personnage n'a pas encore obtenu de points de sa seconde classe) ?

Réponse de TSR – Polyhedron 17
Les niveaux sont retirés de la seconde classe, puisque c'est dans celle-ci que l'expérience est actuellement acquise. Si aucun nouveau point de vie n'a été obtenu avec ces niveaux, aucun point de vie n'est perdu lors du drain de niveau.



Q : Les personnages biclassés ont-ils le droit aux compétences martiales supplémentaires quand ils débutent dans leur seconde classe ? Par exemple, supposons qu'un Guerrier de niveau 6 avec une Force de 16 et une Sagesse de 17 devienne un Clerc. Il maîtrise six armes en tant que Guerrier : épée longue, arc long, dague, arbalète, javelot et lance moyenne. Il ne peut pas utiliser ses armes et continuer à gagner de l'expérience en tant que Clerc. A-t-il maintenant accès aux deux compétences martiales auxquelles peut prétendre un Clerc de premier niveau, en plus des six premières ?

Réponse de TSR – Polyhedron 18
Oui. Les compétences martiales pour les personnages biclassés et multi-classés sont cumulatives, donc les personnages ont droit aux compétences appropriées aux niveaux de chaque classe exercée.



Q : Le Monster Manuel II dit que Bélial est le plus beau[46] de tous les archidiables. L'est-il plus qu'Asmodée ?

Réponse de TSR – Polyhedron 18
Non, Asmodée est le plus beau des diables. Depuis qu'Asmodée est en fonction, il est évidement le plus habile et le plus charismatique de toutes les créatures infernales.



Q : Quel est le nombre de dés de vie correct pour une Pyrolisk[47] ? Le Monster Manual II en donne 43.

Réponse de TSR – Polyhedron 18
Une pirolisk a 4+3 dés de vie, pas 43.



Q : Combien de temps faut-il pour enfiler ou retirer une armure, en veillant à ce qu'elle soit réutilisable ? Combien de temps faut-il pour l'ôter en urgence ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Il faut 2 rounds pour retirer une armure de cuir, 3-4 rounds pour une lorica, 5 rounds pour une cotte de maille et 10 rounds pour une plate si les précautions adaptées sont prises. En cas d'urgence (c'est-à-dire quand vous ne vous préoccupez pas de savoir si l'armure sera ensuite réutilisable), un personnage peut s'extraire d'une armure pour la moitié du temps normal.

❖

Q : Est-ce que les PJs ou PNJs qui deviennent des vampires gardent leur classe de personnage ? Si oui, comment calculez-vous les points de vie du vampire ? Est-ce que la créature garde les points de vie et les dés de vie qu'elle avait de son vivant ou doit-on utiliser les 8+3 dés de vie pour tous les vampires, comme indiqué dans le Manuel des Monstres ? à quel niveau lancerait-il des sorts ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Le MD devrait décider si le vampire conserve la classe de personnage et les capacités qu'il avait de son vivant. Dans ce cas, il devra garder ses dés de vie et points de vie précédents, bien qu'il ne soit plus capable d'obtenir de l'expérience en tant que vampire. Les sorts sont incantés au niveau précédent du personnage.



Q : Dans la description du Manuel des Joueurs à propos des personnages multiclassés, il est écrit que les combinaisons de Clerc (avec des types de Guerrier) peuvent utiliser des armes tranchantes. Qu'en est-il pour un Clerc/Assassin ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Les Clercs/Assassins peuvent aussi utiliser des armes tranchantes. Notez que les compétences martiales sont cumulatives pour les personnages multiclassés.



Q : Si un Voleur découvre un piège mais échoue dans sa tentative de le désarmer, quel est le résultat ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
En général il se déclenche, mais ceci est un choix du MD. De nombreux systèmes pourraient être utilisés pour déterminer cela aléatoirement – un coefficient du jet réel pour « désamorcer les pièges », un jet séparé, une note dans la description du piège, etc. Certains pièges seraient à l'évidence déclenchés par des tentatives pour les désamorcer, et certains détails évidents devraient avoir la priorité sur la détermination aléatoire.



Q : Quand un personnage humain non-combattant avec une force de 18 débute une seconde classe en tant que Guerrier niveau 1, est-ce que le 18 devient 18/01 ou mieux ? Comment ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Oui. Le joueur lance un dé de pourcentage au moment du changement, sous le contrôle du MD. Une fois que la carrière de Guerrier est entamée, la force ne peut redescendre à 18 que si le personnage subit assez de drains d'énergie pour être forcé de retourner à une seule classe. Si une telle victime est *restaurée* dans sa seconde classe (via le sort de niveau 7 de Clerc), la même force exceptionnelle revient ; on ne fait pas un nouveau jet de pourcentage.



Q : Dans la section « Mythologie d'Amérique Centrale » du Deities & Demigods Cyclopedia, Chalchiuhlicue, une déesse d'alignement chaotique bon est décrite comme étant la femme de Tlaloc, un dieu d'alignement loyal mauvais. Comment est-ce possible ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
Bien que l'alignement soit une méthode pratique pour décrire la conduite (Loi-Chaos) et la motivation (Bien-Mal), il est souvent inadapté pour décrire des dieux ou des créatures des mythes et légendes. Les relations normales standards entre les différents alignements – totalement opposés dans ce cas – peuvent être appliquées ou non pour de telles créatures. En d'autres mots, l'alignement est une ligne directrice pratique, mais quand il entre en conflit avec des informations données, considérez-le comme un élément mineur.



[46] Handsome : beau, élégant, agréable…
[47] Sorte de cockatrice

Q : Un détail dans le module « La Tombe de Bigby » de Polyhedron numéro 19 m'a troublé. Bigby n'aurait-il pas du avoir une intelligence de 18 pour créer le sort de *main broyante de Bigby* ? Il devrait en avoir besoin pour utiliser ce sort si on se réfère aux règles.

Réponse de TSR – Polyhedron 22
Premièrement, Bigby est un des personnages de Gary et Gary n'utilise pas strictement les règles d'AD&D dans sa campagne. Vous n'y êtes pas non plus obligé ; le but est de s'amuser, pas d'être un juriste du livre de règles et si vous pouvez aménager le système à votre goût sans endommager son intégrité (un truc, de temps en temps), allez-y.
Par ailleurs, les statistiques publiées sur les personnages de Gary ne correspondent pas aux vrais. Chaque joueur a le droit à son intimité quant aux détails d'un personnage et Gary n'est pas une exception. Donc, passez l'intelligence de Bigby à 18 (ou plus, possible au moyen d'un *Grimoire de la Claire Pensée*).



Q : Le nombre d'objets magiques qu'un Moine ou un Paladin peut posséder reste-il limité s'il change de classe ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
La réponse (ci-dessous) est officielle et est le fruit d'une discussion détaillée sur le sujet entre Gary Gygax et Frank Mentzer.
Un Druide, un Paladin ou un Moine ne peut pas s'ajouter une autre classe sans redevenir un Clerc, un Guerrier ou un Voleur (respectivement).
Quand un personnage devient « biclassé », la précédente classe est totalement ignorée et oubliée pendant que la nouvelle est étudiée. Les capacités spéciales d'un Druide, d'un Paladin ou d'un Moine viennent de sa totale dévotion à une philosophie spécifique. Ainsi, ces personnages ne peuvent évidemment pas totalement ignorer ces philosophies et espérer en conserver les bénéfices obtenus grâce à elles.
Un personnage d'une autre classe, cependant, POURRAIT adopter une de ces trois classes, si l'alignement et d'autres éléments le permettent. Par exemple, un Clerc loyal bon peut devenir un biclassé Clerc/Paladin, mais un Paladin ne peut pas opter pour la profession de Clerc. Si un Paladin abandonne la « voie du Paladin », il rompt volontairement et définitivement sa connexion avec le Plan Positif, perdant ainsi toutes les capacités spéciales des Paladins et devient un Guerrier normal (devenant finalement dans ce cas un biclassé Guerrier/clerc). De la même façon, un Druide perd son harmonie avec la nature, de laquelle sont issues ces capacités, dont celle de changer de forme. Et un Moine perd encore plus. La classe d'armure et la vitesse de déplacement du Moine redeviennent normales une fois que la Discipline n'est plus respectée, et toutes les autres capacités spéciales disparaissent rapidement.
Lorsqu'un personnage ajoute comme seconde classe celle de Druide, Paladin ou Moine, les restrictions qui s'y appliquent entrent en vigueur dès que l'entrainement commence.



Q : Est-ce que les lycanthropes ont le même nombre de points de vie sous leur forme humaine ou animale, qu'ils aient été des humains de niveau 0 ou des types de personnage ? Si oui, est-ce que les points de vie de la créature seront les mêmes que quand elle était humaine ou faut-il relancer les nouveaux points de vie en fonction des dés de vie indiqués dans le Manuel des Monstres pour le type de garou concerné ? Et pour les autres changeurs de forme, comme les dragons de bronze ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
N'importe quelle créature, quelques soient ses capacités de métamorphose ou de changement de forme, conserve le même nombre de points de vie et ses jets de protection, sous toutes ses formes. Les statistiques indiquées dans le Manuel des Monstres sont sympas et pratiques, mais ne sont pas obligatoires ; à peu près tout peut se trouver sous une forme plus grande, plus petite, plus balourd, plus futé (et autres) que ce qui est décrit.



Q : Une armure de cuir clouté à la même CA qu'une broigne ; les deux sont « assez encombrantes » et ont le même mouvement de base (9''). Pourquoi, alors, la broigne est-elle deux fois plus chère qu'une armure de cuir clouté ?

Réponse de TSR – Polyhedron 24
Elle est deux fois plus chère car elle est plus difficile à réaliser. Les armures de cuir clouté peuvent aussi se révéler plus difficiles à enchanter, et ont une limite à l'enchantement, inférieure à celles des armures tout en métal (c'est-à-dire la broigne). En général, les armures nécessitant des combinaisons de matériaux (cuir clouté ou lorica) sont plus difficiles à enchanter que les armures faire d'une seule matière (cuir, cotte de maille ou plate) ; notez que les rembourrages et les sangles ne sont pas pris en compte dans cette « règle sur le pouce ».
Les armures de cuir ou les broignes peuvent ainsi supporter un enchantement maximal de +5, alors que les armures de cuir clouté devraient avoir un maximum de +2 ou +3 (au choix du MD).



Q : Alors que j'étais en train de lire les règles à propos des points de vie dans le Manuel des Joueurs et le Guide du Maître, j'ai remarqué une contradiction. Dans le Guide du Maître, il est écrit qu'un personnage blessé récupère 1 point de vie par jour pour 7 jours (ou 1 semaine). Après, le personnage récupère 7 points de vie par semaine, plus ou moins les ajustements dus à la constitution. Il est aussi stipulé que quel que soit le nombre de points de vie d'un personnage, 4 semaines de repos continu lui restituent toute sa force ». Mais, dans le Manuel des Joueurs, il est dit qu'un personnage récupère 1 point de vie par jour pour 30 jours, et ensuite 5 points par jour. Quelle version est correcte ?

Réponse de TSR – Polyhedron 24
Utilisez les données du Guide du Maître ; il a été publié après le Manuel des joueurs et est une révision technique. (Mais notez que bien que le principe de la « dernière publication » soit une ligne directrice pratique, il n'est pas infaillible).



Q : Si un demi-orque avec une Dextérité de 12-14 est limité au niveau 8 de Voleur, pourquoi ce même personnage peut-il monter jusqu'au niveau 15 d'Assassin et, de cette façon, obtenir les mêmes capacités qu'un Voleur de niveau 13 ? Il semble qu'aucun demi-orque mauvais ne devrait s'ennuyer à être Voleur, puisqu'il peut obtenir un entrainement de Voleur plus complet en étant Assassin, en plus des capacités d'Assassin.

Réponse de TSR – Polyhedron 31
C'est une bonne remarque ; un demi-orque mauvais futé devrait presque toujours choisir la voie de l'Assassin plutôt que celle de l'honnête Voleur. La race orque est vicieuse par nature, et cette tendance se reflète dans les carrières accessibles aux demi-orques.
Mais la vie est plus difficile pour un Assassin que pour un Voleur. La dernière classe est respectée et tolérée (ou même encouragée) par les aventuriers, et même potentiellement par les dirigeants ; les Assassins, cependant, sont habituellement méprisés par tous.



Q : Pourquoi les Magiciens semblent-ils être plus en harmonie avec les éléments (à un niveau médian) que les Druides ? Les Magiciens, dès le 9ème niveau, sont capables de conjurer n'importe lequel des quatre élémentaires « les plus communs », à condition d'avoir le sort, alors que les Druides doivent attendre d'avoir atteint le 11ème niveau pour *invoquer des élémentaires de feu*, et le 12ème pour *invoquer des élémentaires de terre*. Même si le Druide peut contrôler l'élémentaire invoqué sans aucun risque d'échec à la base, il me semble que le Druide devrait avoir plus de pouvoir sur les invocations d'élémentaires que le Magicien. Le Magicien est, selon moi, une des classes de personnage les plus fortes et les mages n'ont besoin d'aucun pouvoir druidique.

Réponse de TSR – Polyhedron 31
Les Druides sont en harmonie avec la nature, qui est le parfait mélange des quatre éléments. Mettre un élément en position dominante par rapport aux autres va à l'encontre de leur nature fondamentale et crée un déséquilibre.
Les Magiciens, d'un autre côté, peuvent être des adeptes de l'invocation. Ceux qui le sont étudient soigneusement les autres plans, y compris les plans élémentaires, tandis que les Druides n'étudient que le plan matériel primaire.
Notez aussi les Druides obtiennent la coopération des élémentaires, mais que les Magiciens doivent contraindre les pauvres créatures, courant ainsi le risque permanent d'en perdre le contrôle et d'être attaqués par leurs invocations.

Q : A la page 23 du Guide du Maître figure une table indiquant les vitesses de déplacement en fonction des différentes armures. Cela doit-il être ajusté en fonction des bonus et pénalités d'encombrement dus à la force, à partir de la page 9 du Manuel des Joueurs ? Est-ce que ces vitesses de déplacement s'appliquent à des non-humains, ou est-ce que des races aux jambes courtes comme les gobelins se déplacent moins vite ? C'est compliqué d'obtenir cette information à partir du Manuel des Monstres. Par exemple, les elfes et les nains portent typiquement des cottes de maille, mais leur vitesse de déplacement indiquée est respectivement 12'' et 6'', tandis que les humains en cotte de maille se déplacent à 9''.

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Les renseignements donnés dans ce sujet sont insuffisants pour en faire une réponse officielle. Essayez d'utiliser le système suivant, non officiel.
Le « non encombrement » (ce que le personnage peut porter sans pénalité) peut aisément être calculé en ajoutant le poids moyen du personnage (Guide du Maitre page 98) à la base donnée pour l'encombrement « normal » (Manuel du Joueur page 100), convertie en pièces, ce qui génère les nombres sur la table suivante. Les vitesses de déplacement de base y sont aussi indiquées.

Race	Mâle	X	Femelle	X	Déplacement
Humain	2100	350	1650	260	12''
Demi-orque	1850	300	1550	240	12''
Nain	1850	300	1550	240	9''
Demi-elfe	1650	260	1350	200	12''
Elfe	1350	200	1150	160	12''
Gnome	1150	160	1100	150	9''
Petite-Gens	950	120	850	100	9''

Souvenez-vous que ces indications incluent le poids du corps du personnage. Déterminez le total pour votre caractère et modifiez le par l'ajustement du à la force (Manuel des Joueurs page 9), qui est toujours indiquée en pièces. Finalement, soustrayez le poids réel du personnage (nu) pour trouver le poids maximum des objets qui peuvent être ajoutés sans pénalité.
Étant donné que les incréments de 17 et 15 kg utilisés dans le Manuel des Joueurs (page 101) sont basés sur la capacité moyenne d'un humain male moyen, la colonne « X » donne, en pièces, l'incrément de changement pour tous les autres types de personnage. « X » est simplement le ratio du poids d'un corps non encombré, multiplié par cet incrément de 17 à 15 kg (35 livres dans les règles en VO). Quand un personnage ajoute « X » poids supplémentaire, la vitesse de déplacement descend au palier suivant : 9'' ; 6'' ; 3-4'' ; (donc, en extrapolant si désiré, 1-2'' ; 0).
Exemple : une femelle demi-orque rondelette pesant 70 kg a une force de 18(40). Son encombrement normal est de 1550 (selon le tableau) plus 1000 (bonus de force), soit 2550. Après avoir ôté son poids (1400), elle peut porter 1150 pièces sans problème, avec une vitesse de déplacement de 12''. En ajoutant l'incrément de 240 pièces, sa vitesse de déplacement chutera à 9'' quand elle portera un total de 1390 pièces ; à 6'' avec 1630 pièces ; à 3-4'' avec 1870 pièces ; à 1-2'' avec 2110 pièces ; et aucun déplacement possible avec 2350 pièces ou plus.
Presque toutes les vitesses de déplacement dans le système sont divisibles par 3 pour des calculs plus faciles. Si vous le souhaitez, vous pouvez extrapoler une fonction linéaire, plutôt que des incréments, pour refléter plus fidèlement le ratio entre l'encombrement et la vitesse de déplacement. Cependant, utilisez les rations des poids moyens plutôt que du poids du corps, pour une réflexion plus précise de la vitesse.
La table du Guide du Maitre (page 23) à laquelle vous faites référence donne un encombrement précis pour les différentes armures et est, encore une fois, (je présume) basée sur un humain mâle. Utilisez les vitesses de déplacement indiquées si vous préférez éviter la complexité du système ci-dessus.).



Q : Un personnage humain peut-il changer plus d'une fois de classe avec les règles des humains biclassés ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Non. Biclassé signifie exactement ceci : deux classes. Aucun personnage « triclassé » n'est mentionné, sous-entendu ou autorisé par les règles. Certaines personnalités infiniment rares peuvent obtenir le statut de triclassé, si le MD le permet, mais un tel cas devrait impliquer une dévotion et un immense service rendu à un dieu d'une grande puissance. Ce genre de chose est bien au-delà des pouvoirs des *souhaits majeurs*, artefacts et de tous les autres moyens mortels.
(Dans ma propre campagne[48], il n'existe qu'une telle personne – un personnage non joueur parmi les centaines que j'ai détaillées, uniquement connu en tant que « Doc » - qui est un humain Paladin/clerc/Magicien de nature épouvantablement loyale et bonne. L'autorisation d'ajouter la classe de Magicien ne lui a été accordée uniquement de façon à ce qu'il puisse s'élever suffisamment pour incanter quotidiennement des *souhaits majeurs* au nom des forces du bien assiégées durant les cinq siècles de « l'âge sombre », et, dans ce but, il obtint aussi une durée de vie étendue. Les forces du bien ont maintenant repris le pouvoir et Doc se prépare heureusement à mourir, complètement épuisé par sa tâche).



Q : Dans le module T1-4, comment fait le Prince Thrommel, Seigneur Paladin, pour utiliser l'épée large Fragarach, qui est supposée infliger 1-6 points de dégâts et 1-10 rounds d'inconscience à toute créature loyale qui la tient ?

Réponse de TSR – Polyhedron 32
Évidemment, Thrommel n'utilise pas vraiment cette épée. Il la conserve en sa possession, probablement pour lui éviter de tomber entre les mains de chaotiques, jusqu'à ce qu'il puisse s'en débarrasser proprement.

[48] Cela fait partie de la réponse donnée dans Polyhedron : ce n'est pas moi, le traducteur, qui ai ajouté cela. ☺

OBJETS MAGIQUES

Q : Il semble qu'il y ait des contradictions entre ce qui est écrit dans le Guide du Maitre et le Manuel des Joueurs concernant le poids des armures magiques. Lequel est correct ?

Réponse d'Harold Johnson – Polyhedron 1
Une armure magique pèse la moitié d'une armure normale, mais pour les besoins du jeu, elle n'a aucun encombrement. Par conséquent, quand il s'agit de déterminer le poids pouvant être porté, le poids de l'armure magique doit être soustrait du total. Cependant, ce n'est pas un facteur quand il s'agit de déterminer la vitesse de déplacement. Les personnages équipés d'une armure magique auront la vitesse de déplacement de base d'un homme sans armure, qui sera lors ajustée par l'encombrement de l'équipement et des trésors, à l'exclusion de l'armure portée.



Q : Je ne comprends toujours pas comment traiter les armures magiques, les armures – le poids, l'encombrement, et le reste.

Réponse de TSR – Polyhedron 7
Si vous devez porter un cube (1,5 m d'arrête) de styromousse, ce sera très volumineux (encombrement élevé) mais pas lourd (petit poids). Une armure magique est volumineuse, et a un encombrement égal à la moitié de la normale ; mais, pour le poids réel, elle ne vous surcharge pas plus que des vêtements normaux. Cela N'apparait PAS tant que l'armure n'est pas portée ; les armures magiques trouvées quelque part pèseront autant qu'une armure non magique, jusqu'à ce que quelqu'un l'enfile.



Q : Est-ce que les bonus de force s'appliquent à l'utilisation d'une épée vorpale ou d'une lame d'acuité ? Le Guide du Maître semble laisser croire que non.

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 2
NON, ils ne s'appliquent pas, dans le but de déterminer leur effet spécial. La magie qui leur confère leur pouvoir spécial ne peut pas être affectée par des bonus dus à la force ou à la magie, autres que ceux contenus dans l'épée elle-même. CEPENDANT, si le jet de dé est suffisamment faible pour NE PAS déclencher la fonction spéciale, alors tous les autres bonus sont ajoutés pour déterminer le « toucher » et les dégâts[49].



Q : Est-ce qu'une Amulette de Protection Vitale protège contre la carte « Vide » d'un Jeu de Cartes Merveilleuses ?

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 2
NON. Le pouvoir du Jeu de carte dépasse de loin celui de l'Amulette. Le « Vide » devrait faire deux choses : placer la psychè[50] dans l'Amulette normalement, et ensuite placer l'Amulette sur « une planète éloignée ou un autre plan » (comme selon le Guide du Maître).



Q : Dans le module B2 de TSR, la plupart des monstres sont équipés d'Amulettes de Protection Contre le Bien, qui leur permet d'être considérés comme des morts vivant du type juste supérieur. Est-ce que l'inverse du sort de Clerc de niveau 1 Protection contre le Mal agit sur les morts vivants de la même manière ?

Réponse de Gary Gygax – Polyhedron 2
Les Amulettes en question sont des objets magiques, créés grâce à un processus difficile et coûteux. Le sort n'a PAS le même effet, et porter plus d'une Amulette a le même effet que porter plus d'un Anneau de Protection (un seul fonctionne).



[49] Du grand Gygax ! En réfléchissant un peu plus qu'à la première lecture, on voit ce qu'il voulait dire.
[50] L'âme

Q : Dans le module S2, il y a deux armes intelligentes qui ne sont pas des épées. Est-ce que toute arme magique pourrait (ou devrait) avoir une chance d'être intelligente ?

Réponse de TSR – Polyhedron 10
Pas nécessairement ; au choix du MD. Les armes intelligentes peuvent être amusantes, mais peuvent aussi être pénibles. Si l'intelligence est autorisée, la fréquence devrait être moins élevée que pour les épées. Sur la table (Guide du Maître page 163) une épée a 25% de chance d'être intelligente. LE MD pourrait décider, par exemple, que l'intelligence est en partie fonction de la taille, et appliquer ces 25% à toute arme magique longue de 1 m ou plus, avec moins de chance pour des armes plus petites. Ou peut-être que le degré d'enchantement (plus de « plus ») a un effet. Il n'y a aucune règle spécifique : vous êtes donc libre d'improviser.



Q : La description des Drows[51] dans le Fiend Folio mentionne que leur armure de maille si raffinée est une « cotte de maille +1 », mais le Guide du Maître dit qu'il n'a a pas de cotte de maille elfique. Lequel a raison ?

Réponse de TSR – Polyhedron 11
Les deux à la fois. Le FF dit « AYANT LES EFFETS, +1…" ; en d'autres termes, elle est si parfaitement réalisée que sa CA est de 4, au lieu de la CA normale de 5. Elle n'est pas magique. Les Drows les plus résistants ont même de meilleures armures, toutes non magiques, mais ayant les effets d'une cotte de maille +2, +3, +4 ou +5. Soyez attentifs aux détails des formulations ; ils peuvent être très importants.



Q : Mon MD dit que je dois avoir les matériaux de construction sur site quand j'utilise ma *Lyre de Construction* pour créer un château fort. Je maintiens que la magie de la Lyre crée aussi les matériaux. Qui a raison ?

Réponse de TSR – Polyhedron 15
La *Lyre* ne fournit que la force de travail magique et ne fait rien pour créer les matériaux de construction.



Q : Un personnage Moine peut-il utiliser à la fois des *Gantelets de Dextérité* et des *gants +3* (issus de Dragon Magazine) en même temps ? Les effets de l'un annuleront-ils ceux de l'autre lorsqu'ils sont portés ensemble ?

Réponse de TSR – Polyhedron 15
Tout d'abord, les objets qui apparaissent dans Dragon Magazine ne sont pas officiels, à moins que cela soit précisé. Même ceux qui sont stipulés comme officiels ne le sont pas sous leur forme définitive. Ils sont présentés comme un ouvrage brut, et seront certainement ajustés et redéfinis à certains égards, avant d'être inclus dans une révision du système. Je peux vous donner un fonctionnement logique pour des objets tels que des gants +3, mais il y a de fortes chances pour que l'ouvrage officiel (s'il parait) puisse le contredire dans le futur.
Comme règle vite fait, considérez qu'aucun personnage ne devrait pouvoir porter plus d'un objet du même type, sur la même partie de son corps, au même moment. Donc, alors qu'une combinaison entre anneau et gantelets reste concevable, gants et gantelets étant le même type d'objet, ils ne pourraient pas être utilisés ensemble.



Q : Une *pierre ionique* rouge ajoute 1 à la Dextérité (18 maximum) ? Peut-elle élever la Dextérité d'un demi-orque au-delà de son maximum racial ?

Réponse de TSR – Polyhedron 15
Oui, mais seulement pendant son utilisation. Ces choses sont très puissantes et augmenteront les scores de caractéristiques au-delà des maxima raciaux.



[51] Elfes noirs

Q : Mon MD oblige mon personnage à exposer mon *Médaillon d'ESP* à chaque fois que je veux l'utiliser. Je veux que mon personnage soit capable de le dissimuler sous ses vêtements, de façon ne pas pouvoir être détecté. Il n'est pas dit dans le GDM que ça ne marche pas. Fonctionne-t-il quand il est recouvert ?

Réponse de TSR – Polyhedron 1
Cette règle particulière doit s'appliquer si votre MD le souhaite. Mais par souci de cohérence, elle devrait aussi s'appliquer à vos ennemis.

❖

Q : La protection fournie par une *Cape de Déplacement* est-elle cumulative avec une armure ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Oui.

❖

Q : Est-ce que les bonus magiques de protection d'une *Cape de Protection*, d'un *Anneau de Protection*, d'une *Cape de Déplacement* et d'une *Pierre Ionique* sont cumulatifs ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Oui, ils sont cumulatifs, sauf pour les capes, puisqu'une créature ne peut porter qu'une seule cape en même temps.

❖

Q : Si un personnage en cotte de mailles porte des *Bottes Elfiques*, son déplacement est-il malgré tout silencieux ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Non. Les bottes ne sont pas efficaces quand elles sont portées avec une armure métallique.



Q : L'*Anneau de Sorcellerie* double le nombre de sorts de premier niveau qui peuvent être mémorisés. Que se passe-t-il si le Magicien a deux anneaux ? Les sorts du premier niveau sont-ils triplés ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Oui. Chaque anneau double la capacité de sorts originale.

❖

Q : Quelle est la durée de la paralysie pour une *Baguette de Pouvoir Seigneuriale* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
La paralysie de la baguette dure 1-4 tours.

❖

Q : Pendant combien de temps faut-il lire un parchemin de *Protection contre les Démons* pour être protégé contre les Succubes et les semi-démons ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Un personnage doit lire le parchemin pendant 1 round complet pour être protégé des succubes, mais seulement 3 segments pour être protégé des semi-démons.

❖

Q : Un jann sera-t-il affecté par les cinq types de parchemin de *Protection contre les Élémentaires* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Oui. Puisque les janns sont composés de chacun des quatre éléments, ils peuvent être affectés par n'importe lequel de ces parchemins.

❖

Q : Est-ce qu'un *Anneau de Protection* s'ajoute à la valeur d'une armure si vous avez aussi un bouclier magique ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Non. Les boucliers magiques sont considérés comme des armures magiques pour déterminer les effets de l'anneau.

❖

Q : Si un *Bâton de Mage* surchauffe à cause d'une absorption trop importante d'énergie, est-ce le Magicien a malgré tout 50% de chance de voyager dans les plans ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Oui. L'explosion d'un bâton en surcharge reproduit les effets d'un coup vengeur, incluant la chance de voyager dans les plans.

❖

Q : Si un *Sac de Contenance* est percé depuis l'extérieur, est-ce que quelque chose arrive aux objets qui sont dedans ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Ils disparaitront dans le néant, exactement comme si le sac avait été percé de l'intérieur.

❖

Q : Si vous essayez de forcer une créature à entrer dans une *Flasque de Fer*, quel niveau de magie devriez-vous considérer pour la *Flasque* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 19
Considérez la magie de la *Flasque* comme celle d'un jeteur de sorts de 11ème niveau. Aucun ajustement n'est nécessaire pour la résistance magique de la créature. À noter que la créature reste autorisée à effectuer un jet de protection son test de résistance magique échoue.

❖

Q : Un personnage pourrait-il fabriquer un *bâtonnet de permanence* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Non. Comme règle de base, considérez que n'importe quel sort de niveau 5 ou plus est trop puissant pour être placé dans un bâtonnet. Les bâtons sont plus coûteux, mais peuvent inclure les effets de sorts de Magicien jusqu'au 7ème niveau ou de Clerc (ou Illusionniste) jusqu'au 6ème niveau. Les baguettes peuvent produire les effets de n'importe quel sort d'Illusionniste ou de Clerc, et de sorts de Magicien jusqu'au 8ème niveau.
La création d'objets puissants doit être contrôlée, de peur que la campagne n'en pâtisse. Puisque les charges d'une *baguette de permanence* pourraient être utilisées sur des êtres vivants, le créateur perd 1 point de Constitution pour chaque charge placée dans l'objet (en plus des 5% de chance de perdre un point en fabriquant l'objet, comme le précise le GDM page 42).
Une note relative : les MD doivent veiller à appliquer les effets de l'âge de certains sorts (GDM page 9[52]) pour maintenir l'équilibre du jeu. Par ailleurs, après avoir créé des objets comme décrit ci-dessus, un mage puissant pourrait *souhaiter* récupérer les points de constitution perdus (à raison d'un *Souhait Majeur* par point de constitution jusqu'à ce que 16 soit atteint), ne subissant ainsi aucun des effets négatifs des sorts de *Permanence*.

❖

Q : Combien de temps faut-il pour monter ou descendre d'un *balai magique* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 21
Ces actions prennent 1-4 segments chacune et toute autre action (incantation, attaque de mêlée, etc.) peut être effectuée dans le même round (si la situation le permet). Notez, cependant, que n'importe quelle action de ce type réduit la capacité d'attaque multiple de 1 ; par exemple, atterrir puis tirer à l'arc, réduit à 1 la fréquence de tir normal (2 par round) pour ce round.

❖

[52] Et ajouté dans la description des sorts concernés dans le Manuel Complet des Joueurs.

Q : Deux objets magiques peuvent-ils être fusionnés au moyen d'un *souhait majeur* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
C'est possible, au choix du MD, dans la plupart des cas, et la formulation du *souhait majeur* est cruciale. Comme ligne directrice non officielle, basez-vous sur la valeur en XP des objets et considérez qu'un *souhait majeur* est nécessaire par tranche de 10000 XP (ou moins). Par exemple, à peu près n'importe quelle épée pourrait être fusionnée avec un bâtonnet, mais combiner un bâtonnet avec un bâton requerrait plutôt deux *souhaits majeurs*. La disponibilité des *souhaits majeurs* est aussi un élément à prendre en compte ; si, comme dans ma campagne, 1-2 *souhaits majeurs* sont utilisés par an (en temps pour les joueurs), le total des XP d'une tranche devrait être augmenté – peut-être à 100 000 ou plus. Inversement, si 10 *souhaits majeurs* ou plus sont utilisés par an, une tranche de 5000 XP (ou moins) pourrait être plus équilibrée[53].



Q : Un objet magique peut-il être *transformé* sous une autre forme de façon à ce il puisse être utilisée alors il ne l'était pas avant. Par exemple, si une *lame vorpale* était transformée en dague par le sort *Transformation d'Objets* en une dague, un Magicien pourrait-il s'en servir ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
Oui, mais notez bien attentivement les commentaires qui suivent. Les armes intelligentes devraient avoir doit à un jet de protection ; au choix du MD pour la détermination du niveau, mais l'ego (à considérer comme le niveau, sur la table des Magiciens) est recommandé. Le MD peut aussi modifier ou annuler les effets spéciaux qui pourraient logiquement être totalement ou partiellement basés sur la taille de l'arme ou sa méthode d'utilisation. Dans cet exemple, la dague ne pourrait fonctionner « vorpalement[54] » que sur un « 20 naturel », ou être dégradée en une *lame d'acuité*, ou pourrait ne conserver aucun effet ; les dagues sont des armes d'estoc et non de taille et l'effet vorpal est uniquement et indubitablement celui d'une arme de taille affutée.
(Note : un effet de *transformation* diminue souvent les pouvoirs d'un objet ou d'une créature, mais n'en ajoute par de nouveaux – sauf peut-être les capacités de mouvements de la nouvelle forme, que l'ancienne ne possédait pas. – Gary Gygax)



Q : Les *cordes d'étranglement* touchent-elles automatiquement ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
Non, un jet standard pour toucher est nécessaire. Le niveau de l'utilisateur ne doit pas servir pour ce jet ; la corde touche comme une créature à 4 dés de vie (et, bien sûr, a une CA de -2, 22 pv, comme précisé dans sa description).



Q : La résistance magique procurée par plusieurs objets se cumule-t-elle pour leur possesseur, comme dans le cas d'une *robe d'archimage* et un pseudo-dragon, ou d'un Paladin avec deux *épées saintes-justicières*, etc. ? Si oui, quelle est alors la résistance magique maximale possible ?

Réponse de TSR – Polyhedron 22
La résistance magique est cumulative pour plusieurs objets. De manière plus pointue, cependant, si les *épées saintes-justicières* sont suffisamment communes pour qu'un seul Paladin puisse en porter deux, vous êtes tellement éloigné des règles du jeu que vous êtes libre de ne pas respecter celle-là non plus.



Q : Quand un Magicien crée un nouvel objet magique, à quel niveau doit-il fonctionner ? Quel niveau peuvent atteindre les sorts placés dans un objet ?

Réponse de TSR – Polyhedron 24
Utilisez la ligne de conduite donnée pour les baguettes, bâtons et bâtonnets (10ème, 8ème et 6ème niveau de magie, respectivement) pour des objets similaires. Notez qu'un parchemin de *projectiles magiques* créé par un Magicien de niveau 19 produira 10 projectiles (dégâts totaux 10d4 + 10) et que donc les parchemins peuvent être de tout niveau. Les autres objets devraient avoir un niveau entre 5 et 12 dans la plupart des cas.
N'importe quel niveau de sort peut être placé dans un objet, mais meilleur est l'effet, plus élevé est le coût de l'objet. Un objet de qualité insuffisante sera gâché si des enchantements trop puissants sont tentés.



Q : Les livres magiques, tomes, grimoires, etc. peuvent augmenter une caractéristique d'un point. Quel est le maximum auquel une caractéristique peut être élevée ? En particulier, les *perles de Sagesse* sont-elles cumulatives ?

Réponse de TSR – Polyhedron 24
Les livres magiques, tomes et grimoires peuvent faire grimper les caractéristiques au-delà des maxima raciaux, comme peuvent le faire les pierres ioniques (temporairement), les *souhaits majeurs* et les artefacts. La dernière « limite » au-delà des minima raciaux est 25 – mais il est impossible d'y parvenir par des moyens mortels, magiques ou quelconques. Les objets mineurs ou le vieillissement (de n'importe quelle sorte) ne peuvent pas élever les caractéristiques au-dessus des maxima raciaux. Notez que chacun de ces ouvrages ne peut être utilisé qu'une fois par personnage (par type de livre). Les avocats des règles du jeu argueront que la description de certains objets omet la mention « une fois seulement », mais les intentions du concepteur sont les mêmes pour chacun de ses objets.
Notez aussi qu'un personnage *métamorphosé* ou *réincarné* reste la même essence vitale et par conséquent toujours le même personnage (bien que dans une enveloppe différente pour ainsi dire).



Q : Si un Guerrier a normalement 18(00) en force, a-t-il besoin des *gantelets de force d'ogre* pour obtenir le bonus de force doublé avec les marteaux magiques ?

Réponse de TSR – Polyhedron 24
Oui ; les conditions requises indiquées pour les marteaux sont spécifiques, et leur effet exceptionnel implique plus de facteurs que la simple force brute.



Q : Est-ce que les +10 points de dégâts que délivre une épée *Sainte Justicière* aux chaotiques-mauvais inclut le bonus de +5 de l'épée ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Oui.



Q : Quelqu'un peut-il utiliser une *robe de dissimulation* et se déplacer en même temps ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Oui ; c'est son usage principal. Elle peut aussi, bien sûr, être simplement utilisée pour se cacher.



Q : Un *Marteau de Tonnerre* peut-il être balancé et lancé à une seule main ? Si on combat avec deux mains, c'est-à-dire avec deux armes, le *marteau* peut-il être utilisé avec la main gauche (ou droite pour un gaucher) ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Non. Non seulement les deux mains doivent être utilisées, du fait de la taille de l'arme, mais la fatigue s'applique aussi (comme noté dans la description). Ce *marteau* ne peut jamais être utilisé à une main, y compris dans un combat à deux armes.



[53] J'avoue ne pas saisir le raisonnement. J'aurais presque fait le contraire.
[54] Ben quoi ? Comment vous traduisez « vorpally »

Q : Dans le but de tester la résistance magique, à quel niveau de capacité opèrent une *épée Vorpale*, une *épée Sainte Justicière*, etc. ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Les effets tranchants de telles armes ne sont pas affectés par la résistance magique. Si l'épée est intelligente, traitez tous ses effets spéciaux (capacités primaires et pouvoirs extraordinaires) comme s'ils étaient produits par un jeteur de sort d'un niveau égal à la personnalité de l'épée (INT + EGO).
Note spéciale : cette équation est officielle. Bien que le niveau de jeteur de sort donné par ce calcul soit remarquablement élevé, l'arme possède beaucoup moins de capacités qu'un jeteur de sort de niveau comparable. La portée supplémentaire, la durée et tout le reste, obtenus grâce à cela ne porteront pas préjudice à l'équilibre du jeu. – Gary Gygax.



Q : Est-ce que les « plus » d'une arme magique sont directement proportionnels à sa solidité et son tranchant ? Si oui, est-ce que une arme en adamantite très finement forgée (de fabrication non drow[55]) peut être équivalente à une arme +1 ou +2 ? Mais aussi, une telle arme (par exemple l'arme d'un Qullan[56]) peut affecter les créatures uniquement touchée par des armes magiques ou est-ce que l'arme doit réellement être enchantée ?

Réponse de TSR – Polyhedron 32
Le bonus de l'arme n'est pas nécessairement lié à sa qualité physique, mais peut l'être (comme pour les objets drow). Le MD peut autorisée la fabrication limitée d'armes non magiques qui sont considérées comme enchantées du fait de matériaux ou professionnels excellents. De telles armes peuvent affecter des créatures immunisées aux armes normales. Guettez dans la description des phases clés comme « agit comme une arme +1 ».

---

[55] Elfe noir
[56] Cf. Fiend Folio

RELIQUES, ARTEFACTS ET FACÉTIES

Q : À quel niveau de capacité fonctionne un artefact ?

Réponse de TSR – Polyhedron 24
La plupart des artefacts fonctionnent au niveau 20 à moins que le contraire ne soit précisé. Dans des campagnes de niveau élevé, le MD peut (et devrait probablement) réviser cela à la hausse (probablement 25 ou 30).

❖

Q : En référence à la table V pour les reliques, qu'est-ce que « Invocation de Monstres VIII » (Pouvoir principal, lettre M) ?

Réponse de TSR – Polyhedron 16
Le « VIII » est une faute d'impression – il n'existe pas de tel sort. Cela devrait être Invocation de Monstres VII.

❖

Q : Que se passe-t-il quand deux artefacts s'opposent ? L'*Épée de Kas* peut-elle être stoppée par le *Manteau Invulnérable d'Arnd* ? Excalibur ou Stormbringer seraient-elles arrêtées ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Comme ligne directrice générale, disons que toute défense absolue a la priorité sur tous les effets offensifs. Les attaques donnent rarement, voire jamais, de pouvoirs absolus. Si les effets sont cependant complètement en opposition et non solvables par d'autres moyens, les deux artefacts pourraient se téléporter loin du conflit, à un endroit aléatoire, ou pourraient causer une rupture de l'espace-temps normal, provoquant (et pourquoi pas aussi pour toute chose se trouvant à proximité) leur perte dans les vortex du néant.



Q : Un artefact fonctionnera-t-il dans une bulle anti-magique ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Oui. Bien que la plupart des artefacts produisent les effets de sorts « normaux », ils sont eux-mêmes bien au-delà de ces derniers. Notez que les dieux sont de la même manière au-delà de la simple « magie des mortels ».



Q : Le sort de *mythomancie* peut-il dévoiler la position d'un artefact ? Donnera-t-il des informations sur ses pouvoirs ? Et avec un *souhait majeur* ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Mythomancie peut être utilisé pour obtenir des informations à propos d'un artefact ; mais lisez la description avec attention. Il peut être fait allusion à des pouvoirs, mais d'une manière extrêmement floue. Un *souhait majeur* peut être utilisé pour dupliquer les effets d'une *mythomancie* mais avec des résultats légèrement meilleurs.



Q : Est-ce que le *Masque de Johydée* et le *Rossignol Merveilleux de la Reine Elhissa* offrent à leur porteur une protection contre *vision réelle* ? Le *Rossignol* « projette une sphère de protection qui empêche les détections ou les intrusions magiques (ou psi) dans un rayon de 9 mètres[57] ». Cela signifie-t-il qu'il y a effectivement une *bulle anti-magique* autour du *Rossignol* ou bien que dans les limites de la sphère de 9 mètres de rayon la magie ne fonctionne pas, ou autre chose ? Quelqu'un peut-il incanter vers l'extérieur de cette sphère protectrice ? Que se passe-t-il si le possesseur est doté de pouvoirs psis ? Ses pouvoirs fonctionneront-ils à l'intérieur et au-delà de la sphère ?

Réponse de TSR – Polyhedron 25
Le *Masque* bloque toutes les sortes d'attaques mentales, mais n'inhibe pas les capacités l'utilisateur à cet égard. La sphère de protection du *Rossignol* est exactement la même chose, n'interférant pas avec l'utilisateur. Les effets de ces artefacts ne sont pas identiques à ceux de n'importe quel sort ou autre objet magique.



Q : Ci-joint mes 2401 pages de mon manuscrit dactylographié avec double-interligne traitant de la différence entre les alignements Neutre et Neutre Absolu (le premier pouvant convenir à la plupart des personnages et le second étant réservé aux Druides). Les publierez-vous en tant que contribution d'un membre ?

Réponse de TSR – Polyhedron 23
Non.



Q : Dans le Deities & Demi-Gods Cyclopedia, la table des rencontres éthérées (page 132) ne fait pas mention des divinités décrites dans ce livre. Ne sont-elles jamais croisées dans le plan Ethéral ?

Réponse de TSR – Polyhedron 23
Actuellement nous ne publions plus cet ouvrage et vous suggérons d'écrire à un autre département pour des informations sur les ouvrages épuisés.



Q : Hrmph. OK. Les divinités peuvent-elles être insérées dans la table des rencontres éthérées du livre Legend & Lore (page 132) ?

Réponse de TSR – Polyhedron 23
Oh, *ce* livre. Bien, oui, en appliquant la procédure suivante. Le MD lance un 1d8 et ne tient pas compte du résultat. Alors, il jette 4d4 ; sur un résultat de 1-3, le premier jet est répété, mais sur un résultat de 4, le MD lance 1d10 pour voir si 1d6 peut être jeté. (À ce stade le MD devrait commencer à utiliser 1d12 pour compter le nombre de lancés effectués avec 1d8).
Si le résultat du d10 est 1-5, la réponse est oui ; si le résultat est 6-9, la réponse est non ; si le résultat est 10, la réponse est « occupé ; réessaye plus tard », et le MD devrait alors précautionneusement retourner le dé à douze faces. Si le résultat était oui et 1-4 (1d4) ou que de plus petits jets avaient été réalisés avec 1d8, le DM lance 1d6, en relançant sur un résultat de 6 ou plus. Si la réponse était oui et que 4 jets ou plus d'un d8 ont été faits, le MD revient à la première étape, et il retourne précautionneusement le d12.
Si le jet du d6 a été fait et si la face supérieure du d12 indique un nombre inférieur ou égal au résultat d'un jet séparé d'un d12, une divinité peut être insérée dans la table des rencontres, à la place d'un titan majeur, (que l'on considère comme resté à la maison ce jour-là). Cependant, si le jet du d6 a été fait et si le nombre indiqué parla face supérieure du d12 est plus grand que le résultat d'un jet séparé d'un d12 (quel que soit le nombre réel de fois où 1d8 a été lancé), une divinité peut être insérée à la place d tous les élémentaires (28-37), qui ne devaient probablement pas être sur la table la première fois.
Notez que cette procédure est légèrement différente (et très simplifiée, bien sûr) de celle recommandée pour les modifications de la table des rencontres astrales sur la page suivante. L'espace malheureusement réduit empêche l'explication de cette procédure.

[57] Citation reprise telle quelle dans le Guide du Maître en vf (page 157).

SOURCES

Voici les sources qui ont servi de base à ce document.

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Manuel des Monstres (août 1979, 4ème édition) © 1979 – TSR Games

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Manuel des Joueurs © 1978 – TSR Games

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons – Guide du Maître © 1979 – TSR Games

Official Advanced Dungeons & Dragons Unearthed Arcana © 1985 – E. Gary Gygax

Century Dictionary © 1889, 1895 – The Century Co.

Advanced D & D Players Handbook © 1978 – TSR Games

Advanced D & D Dungeon Masters Guide © 1979 – TSR Games

Advanced D & D Fiend Folio © 1981 – TSR Games

Polyhedron Magazine (différentes publications)

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®
DISPEL CONFUSION

"…..Quelle est la portée maximale d'une arbalète sous l'eau? Quels sont les dégâts causés par l'acide d'un escargot géant? Toutes ces questions - et bien d'autres - trouvent enfin leur réponse dans ces pages"

Dans Polyhedron Magazine, une rubrique était spécialement dédiée au courrier des lecteurs. David Cook, Frank Mentzer, Gary Gygax lui-même et d'autres "Sorciers du jeu" répondirent aux questions concernant AD&D. C'était à l'époque la seule source officielle d'information sur les règles. Toutes ces questions et leurs réponses ont été réunies dans ce livret afin de vous permettre facilement de "dissiper les malentendus".



TSR, Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva WI 53147